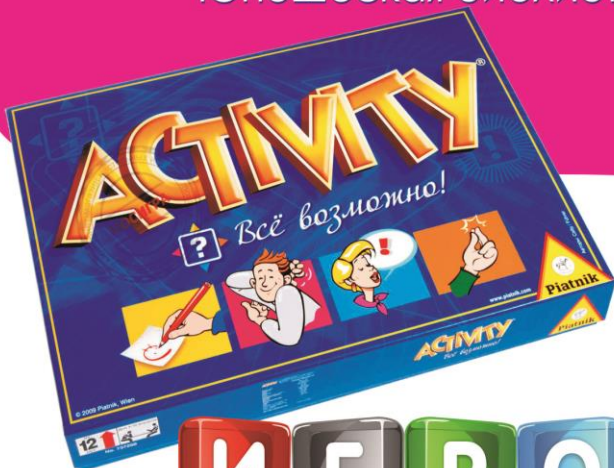


Юношеская библиотека Республики Коми



И Г Р О Т Е К А

ПОИГРАЕМ ВМЕСТЕ!

ДАЙДЖЕСТ №28



г.Сыктывкар 2013

Юношеская библиотека Республики Коми

Отдел чтения и досуговой деятельности

Поиграем вместе!

Дайджест

Сыктывкар 2013

Составители: О. Сорокина, Л. Бженбахова

Редакторы: О. Тарачева, С. Шучалина

Художник: И. Касилова

Поиграем вместе!: дайджест / сост. О. Сорокина, Л. Бженбахова; ред. О. Тарачева, С. В. Шучалина; худож. И. Касилова; Юношеская библиотека Республики Коми. – Сыктывкар, 2013.

Содержание

Предисловие	5
Глава 1. Виртуальная игрушка	6
1.1. Виртуальная реальность	6
1.2. Кромешный мир компьютерных игр	7
1.3. Возрастные сертификаты мультимедийной продукции и компьютерных игр	10
Глава 2. Модная фишка	14
2.1. Игротека	14
2.2. История возникновения настольных игр	16
Глава 3. Описание настольных игр	17
3.1. Бросить кости по-коми	17
3.2. Скрабл, маджонг, и психотренинг	19
3.3. Описание настольных игр	23
3.4. Цивилизация Сида Мейера	37
3.5. Коронация	39
3.6. Эволюция	41
3.7. Фзззт	43
3.8. Свинтус 2.0	45
Список использованной литературы	47
Приложение. Игры из фонда Юношеской библиотеки РК	

Предисловие

Дайджест - это периодическое издание, содержащее материалы из других изданий, в котором публикуются наиболее интересная и познавательная информация, предназначенная для широкой аудитории.

Дайджест «**Играем вместе!**» является 28-ым, и посвящён он игровой тематике, а именно настольным и виртуальным играм. Наш дайджест включает материалы опубликованных статей из периодических изданий и сборников, а также из интернет-сайтов.

1 глава – «Виртуальная игрушка» - о плюсах и минусах виртуальных игр.

2 глава – «Модная фишка» расскажет о таком модном веянии, как игротеки.

3 глава – «Описание настольных игр» - о самых популярных настольных играх в интернете.

Данный выпуск дайджеста поможет разобраться в таких понятиях как «виртуальная реальность», «игротека» и познакомит с многообразием настольных игр, с их правилами и историей, в том числе и с теми, которые пользуются популярностью в нашей библиотеке.

Глава 1. Виртуальная игрушка

1.1. Виртуальная реальность

Виртуальная реальность, ВР, искусственная реальность, электронная реальность, компьютерная модель реальности (англ. virtual reality, VR) — созданный техническими средствами мир (объекты и субъекты), передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, обоняние, осязание и другие. Виртуальная реальность имитирует как воздействие, так и реакции на воздействие. Для создания убедительного комплекса ощущений реальности компьютерный синтез свойств и реакций виртуальной реальности производится в реальном времени.

Объекты виртуальной реальности обычно ведут себя близко к поведению аналогичных объектов материальной реальности. Пользователь может воздействовать на эти объекты в согласии с реальными законами физики (гравитация, свойства воды, столкновение с предметами, отражение и т. п.). Однако часто в развлекательных целях пользователям виртуальных миров позволено больше, чем возможно в реальной жизни (например: летать, создавать любые предметы и т. п.).

Не следует путать виртуальную реальность с дополненной. Их коренное различие в том, что виртуальная конструирует новый искусственный мир, а дополненная реальность лишь вносит отдельные искусственные элементы в восприятие мира реального.

Понятие искусственной реальности было впервые введено Майроном Крюгером (англ. Myron Krueger) в конце 1960-х. В 1964 году Станислав Лем в своей книге «Сумма Технологий» под термином «Фантомология» описывает задачи и суть ответа на вопрос «как создать действительность, которая для разумных существ, живущих в ней, ничем не отличалась бы от нормальной действительности, но подчинялась бы другим законам?». Первая система виртуальной реальности появилась в 1962 году, когда Мортон Хейлиг (англ. Morton Heilig) представил первый прототип мультисенсорного симулятора, который он называл «Сенсорам» (Sensorama). Сенсорам погружала зрителя в виртуальную реальность при помощи коротких фильмов, которые сопровождалась запахами, ветром (при помощи фена) и шумом мегаполиса с аудиозаписи. В 1967 году Айвен Сазерленд (англ. Ivan Sutherland) описал и сконструировал первый шлем, изображение на который генерировалось при помощи компьютера. Шлем Сазерленда позволял изменять изображения соответственно движениям головы (зрительная обратная связь).

В 1970-х годах компьютерная графика полностью заменила видеосъемку, до того использовавшуюся в симуляторах. Графика была крайне примитивной, однако важным было то, что тренажеры (это были симуляторы полетов) работали в режиме реального времени. Первой реализацией виртуальной реальности считается «Кинокарта Аспена» (Aspen Movie Map), созданная в Массачусетском Технологическом Институте в 1977 году. Эта компьютерная программа симулировала прогулку по городу Аспен, штат Колорадо, давая возможность выбрать между разными способами отображения местности. Летний и зимний варианты были основаны на реальных фотографиях.

В середине 1980-х появились системы, в которых пользователь мог манипулировать с трехмерными объектами на экране благодаря их отклику на движения руки. В 1989 году Джарон Ланьер ввёл более популярный ныне термин «виртуальная реальность». В фантастической литературе поджанра киберпанк виртуальная реальность есть способ общения человека с «киберпространством» — некой средой взаимодействия людей и машин, создаваемой в компьютерных сетях.

В данный момент технологии виртуальной реальности широко применяются в различных областях человеческой деятельности: проектировании и дизайне, добыче полезных ископаемых, военных технологиях, строительстве, тренажерах и симуляторах, маркетинге и рекламе, индустрии развлечений и т. д. Объём рынка технологий виртуальной реальности оценивается в 15 млрд долларов в год.

1.2. Кромешный мир компьютерных игр

Вот что написала молодая мама в журнал «Навигатор игрового мира»: *«Я мать двоих сыновей, и я тихо шалею, глядя на то, как на глазах у старшего сына (2,5 года) отец расстреливает очередное живое существо, пусть виртуальное, пусть даже монстра. Но сын-то в это верит!.. Виртуальная смерть на экране — он же в нее верит, кричит: «Папа, не надо!» Пока еще, слава Богу, он не привык к этому зрелищу, оно еще не стало для него чем-то нормальным. Да вот только грань эта недалеко, особенно на фоне происходящих вокруг событий... Я постараюсь, чтобы Квейк и подобные игры добрались до моих детей как можно позже»,* — в комментариях редакции журнала значится: *«О, Господи! Все матери одинаковы».*

Хорошо, что все матери одинаковы в тревоге за своих детей. А также, я думаю, бабушки-дедушки тоже, и очень надеюсь — детские психологи. Все чаще приходится сталкиваться с жалобами родителей и педагогов, основное содержание которых сводится к уходу ребенка из реального мира в мир виртуальный. Причем речь идет не обязательно о «клинических» случаях компьютерной зависимости, а об изменении психоэмоционального статуса ребенка, возросшей конфликтности, неуправляемости, агрессивности или страхах, т. е. о проявлениях дезадаптации ребенка в образовательной (детсадовской или школьной), а иногда и в общесоциальной среде.

Большинство же считает компьютерные игры не только безвредными, но даже и весьма полезными. Апологеты игр нередко ссылаются на высказывания самих детей, которые так оценивают пользу компьютерных игр: «развивает память», «развитие мышление», «развивает быстроту реакции», «научусь математике», «я стала внимательней», «развиваются стратегические навыки», «научусь логически мыслить», «развивает реакцию и соображение», «развивает разум». Утверждения эти нуждаются в рассмотрении.

Итак, развитие разума, памяти и мышления. Если быть более точными — заполнение разума информацией, не имеющей приложения к реальной жизни, и вырабатывание умения жизни в виртуальном мире. Подчеркнем — ни о каком развитии мышления не может идти и речи, так как те ситуации, которые как будто и способствуют этому, на самом деле являются лишь одним из этапов игры, где все значительно упрощено и обезличено по сравнению с настоящей жизнью. У игрока развивается не мудрость — хотя бы житейская — но лишь определяются заложенные программой игры алгоритмы поведения, и только. Действительно, существует разряд «логических игр», которые требуют умения логически мыслить, но логика — это еще не разум, даже далеко не разум. Иначе любой компьютер, способный сегодня производить в тысячи раз больше логических операций, чем человек, должно было бы именоваться существом разумным. «Быстрота реакции» и «стратегические навыки», развиваемые компьютером, заключаются лишь в скорости нажатия на кнопку мыши или джойстика. «Стала внимательней» — утверждение более чем правдоподобное, однако несколько незаконченное. Внимательней к чему? Конечно, к тому, что происходит на экране монитора, а никак не к происходящему в реальной жизни. Вот и все «положительные» стороны.

Игры стали уже массовым явлением для детей всех возрастов — от дошкольников до старшеклассников и студентов. На международной Токийской выставке игрушек в 1998 году было представлено около 70 тысяч (!) разнообразных игр.

Что несут с собой компьютерные игры?

Возьмем наиболее популярные: Дум-образные игры, единоборства (драки), ролевые и типа «Стратегия».

Дум-образные компьютерные игры — это воспроизведение агрессивного лабиринта, перед которым древнегреческий миф о Тезее и чудовище Минотавре меркнет и кажется милой доброй сказкой. В Дум-игре чудовищ огромное множество, они появляются каждую секунду в ужасающих обликах (мутанты, гибриды человека-роботы, мифические чудовища типа орков, гигантские насекомые, скелеты и пр.), часто с убийственно разнообразным оружием. Все они «отнимают» у игрока жизнь (количество очков, и можно услышать: «У

меня осталось 10 % жизни»). Либо он — либо они, так стоит вопрос. Единственный аналог этой игры в реальной жизни — кошмарный сон.

По Дум-играм с 1994 года в Москве проводятся чемпионаты, к участию в которых допускаются все желающие, способные сначала справиться со всеми чудовищами-мутантами, а затем и с соперниками-сверстниками, поскольку в финале — встреча четырех самых крутых игроков в битве за главный приз под девизом: «Убей их всех и получи награду!» А награда не так уж и мала: чемпионат в Санкт-Петербурге объявил призовой фонд в 10 000 Долларов. Такую сумму должны были получить четверо подростков, исполнивших завет «убей всех». Идет серьезное обсуждение включения подобного единоборства в Олимпийские игры — «Выше, дальше, быстрее!».

В играх-единоборствах игроку также дается возможность участвовать в компьютерных битвах, драках и сражениях, нанося повреждения и увечья противнику. Кто кого? И летят оторванные вместе с позвоночником головы, ноги и руки, брызжет кровь, содрогаются в агонии тела. Графика в играх сравнима с телеизображением, поэтому все воспринимается достаточно натурально. Ребенок может играть за любого героя, в том числе и за полуобнаженную и кровожадную женщину-воительницу (как и против нее), а значит — бить ногами в грудь и живот, становиться ей, поверженной, на спину, убивать. Полное равноправие!

Ролевые, авантурные игры (среди младших школьников они называются «ходилки») — это игры-приключения, иногда по мотивам известных литературных произведений и художественных фильмов, к примеру, о Шерлоке Холмсе. Сюжеты могут быть самые разнообразные. Например, игра с названием «Дьяболо» (ясно, как переводится?). Суть ее в том, что игрок охотится за князем мира сего, проходит через все круги ада, настигает его, сражается и, если побеждает, то... оказывается на его месте. Если нет — становится его рабом.

Есть среди игр чрезвычайно умные. Такие, например, как «Цивилизация». По сути дела, это создание собственной версии развития истории: от маленького племени до современного государства. Игра требует определенного багажа знаний и дерзости завоевателя, и тогда история идет другим путем. Для интереса можно играть на стороне, ну, скажем, фашистской Германии против СССР. Чувствует себя ребенок при этом властелином мира, заставляя мир жить по своим законам. После этого почти невозможно выносить мусорное ведро или идти в садик за братишкой.

Существует несколько классификаций компьютерных игр. Вот наиболее простая, по жанрам.

Аркады. Категория игр, где основной упор делается на быстроту реакции играющего, координацию движений, способность ориентироваться в пространстве, рефлекс. Чаще всего это игры военного или боевого характера, где играющему приходится истреблять с помощью различного оружия или без него разнообразных врагов и при этом стараться самому не попадать под выстрелы и/или удары противника. Также распространены игры, в которых нужно проявить ловкость, собирая всевозможные предметы, уворачиваясь от врагов и преодолевая всяческие препятствия. Можно сказать, что это один из самых распространенных и популярных игровых жанров.

Квесты. В этих играх чаще всего предлагается выполнить какую-либо миссию, найти и/или спасти кого-либо, провести расследование какого-либо преступления, раскрыть какую-либо тайну. При этом игроку часто необходимо собирать и потом использовать какие-либо предметы, вести интерактивные диалоги с различными персонажами.

Экшн. Это игры с насилием. Мир игры игрок видит «от первого лица» (вид со стороны героя), хотя бывают игры с видом на своего героя со стороны. По сути, здесь надо целиться и убивать (взрывать, сжигать и т.п.) врагов или они убьют героя.

Головоломки. Название говорит само за себя: логические игры, не предполагающие наличия противника.

Ролевые игры. В этих играх перед играющим ставятся чаще всего те же цели, что и перед играющим в квесты, но, согласно самому названию жанра, игрок сначала выбирает персонаж (или группу персонажей), за которого (которых) он будет играть. Помимо этого, в ролевых играх нет жесткого сценария. Строится модель некоего мира, который живет по своим законам и в жизнь которого погружается играющий. У этой категории гораздо больше степеней свободы, но она, при всех прочих равных условиях, технически не может быть сделана так же красиво и качественно в плане графики, проработки персонажей и развития сюжета, как квесты.

Симуляторы. Из названия следует, что к этому жанру относятся игры, основным содержанием которых является управление игроком программной моделью чего-либо существующего в реальной жизни (гораздо реже — несуществующего). Чаще всего моделируется управление каким-либо средством передвижения. Это может быть самолет, машина, вертолет, танк, подводная лодка и т. п. Реже предлагаются модели функционирования городов, каких-либо экологических или экономических систем ит. д., существуют симуляторы повседневной жизни людей.

Спортивные игры. К ним относятся программы, имитирующие какие-либо спортивные игры нелогического характера. Например, гольф, футбол, хоккей, бейсбол, теннис и т. д. Шахматы, шашки и карточные игры к этому жанру не относятся.

Стратегии. В таких играх основным смыслом является нахождение успешной стратегии поведения. Чаще всего эти игры носят военный, военно-экономический, экономический или откровенно абстрактный характер. Например, вы можете управлять войсками на поле битвы, строить города или заниматься коммерцией. Сюда же обычно относят карточные игры, шахматы, шашки и другие логические игры, предполагающие наличие противника.

Развивающие игры для детей. Игры, помогающие ребенку приобрести некоторый объем знаний в какой-либо предметной области или приобрести какие-либо полезные навыки. Обучение и проверка пройденного материала происходят в игровой форме.

Следует заметить, что всякое деление на жанры является достаточно условным, так как значительное количество игр сочетают в себе элементы из различных игровых жанров, и иногда бывает очень трудно выделить основной жанр той или иной игры.

Некоторые авторы разделяют игры по иному принципу на две категории: *ролевые* и *неролевые*. Особое внимание следует уделить ролевым играм, их содержанию и специфике. Ролевые компьютерные игры — это игры, в которых играющий действует в компьютерном виртуальном мире, принимая на себя роль компьютерного персонажа. Необходимо различать ролевою игру как жанр компьютерных игр и ее понимание в психологическом смысле.

Ролевые компьютерные игры делятся на игры с видом «из глаз» «своего» компьютерного героя, игры с видом извне на «своего» компьютерного героя, руководительские игры типа «Стратегии».

Ролевые компьютерные игры — это игры, в которых играющий действует в компьютерном виртуальном мире, принимая на себя роль компьютерного персонажа. Необходимо различать ролевою игру как жанр компьютерных игр и ее понимание в психологическом смысле.

Говоря о компьютерных играх, употребляют термины «виртуальная реальность», «эффект присутствия». Рассмотрим, что обозначают эти понятия в контексте ролевых игр. *Виртуальная реальность* — это смоделированная с помощью компьютера нереальная среда, напоминающая реальность. Исследователи аспектов виртуальной реальности используют понятие «эффект присутствия». Этот феномен обусловлен восприятием виртуальных стимулов по аналогии с реальными.

Ролевые компьютерные игры в наибольшей мере позволяют человеку «войти» в виртуальную реальность, отрешиться (минимум на время игры) от реальности и попасть в виртуальный мир. В этих играх достигается «эффект присутствия». Особенно этому способствуют игры с видом «из глаз». Они провоцируют играющего к сильной

идентификации с компьютерным персонажем, к полному вхождению в роль. Через несколько минут игры человек начинает терять связь с реальной жизнью, полностью концентрируя внимание на игре, перенося себя в виртуальный мир. Наблюдения показывают, что в этот период играющий может совершенно серьезно воспринимать виртуальный мир и действия своего героя считает своими. У человека появляется мотивационная включенность в сюжет игры, причем в играх этого типа наблюдается наибольшая степень включенности в игровую деятельность, наибольшая степень концентрации внимания и сопереживания игровому процессу. Иными словами, человек переживает виртуальный мир, отражая его в своей психике. Несомненно, что ролевые игры оказывают наибольшее влияние на психику играющего, а особенно ребенка.

Абраменкова, В. Кромешный мир компьютерных игр / В. Абраменкова // Во что играют наши дети? игрушка и антиИгрушка / В. Абраменкова.- М., 2006. - С.172-182.

1.3. Возрастная сертификация мультимедийной продукции и компьютерных игр

Международный опыт

Невозможно решить проблему компьютерных игр простым запретом. Как и любое изобретение, компьютерная игра может быть благом, а может – злом. Один из отечественных компьютерных экспертов пишет: «[Игры] ...не обладают ни признаком вредности, ни признаком полезности, точно так же как и любой другой предмет. Ведь ножом можно отрезать лимон, а можно и зарезать старушку». Для того, чтобы нейтрализовать негативные последствия, необходимо взять эту сферу под разумный и взвешенный контроль.

Существует разветвленная система лицензий, сертификатов и таможенных барьеров для самых разных товаров. Компьютерные игры – не исключение. В основе системы сертификации игр лежит метод анализа содержания. Эксперты просматривают компьютерные игры и определяют общую возрастную категорию игры. Продажа или прокат игры лицу, не достигшему соответствующего возраста, является преступлением, преследующимся уголовным кодексом. Что же касается пользователей (в данном случае – детей), то родители должны сами решать, позволять ли в нее играть, руководствуясь возрастной рекомендацией, напечатанной на упаковке.

На сегодняшний момент в мире существуют несколько общепризнанных систем возрастного категорирования компьютерных игр: **европейская (Pan European Game Information - PEGI); американская (Entertainment Software Rating Board - ESRB, действует в США и Канаде); японская (Computer Entertainment Rating Organization - CERO)**. В Австралии существует OFLC (Office of Film and Literature Classification), которая прослыла одним из самых жестких и непримиримых цензоров. Организация с аналогичным названием есть и в Новой Зеландии.

Особое внимание на сертификацию компьютерных игр администрацию США заставила обратить их связь с проблемой подросткового насилия. Социологи подсчитали, что типичный американский подросток к 18 годам видит около 200000 актов насилия и 40000 убийств. Причем не только с экранов телевизора и кинотеатров, но, в меньшей степени, – с монитора компьютера. В целом, соглашаясь с тем, что компьютерные игры стали пропагандой насилия, администрация США не осуждает и не поддерживает производителей компьютерных игр. Администрация лишь способствует развитию более эффективных средств управления доступом к информации и предлагает родителям самостоятельно совершать выбор.

Entertainment Software Rating Board (ESRB) — негосударственная организация, основное направление деятельности которой состоит в принятии и определении рейтингов для компьютерных и видеоигр (и другого развлекательного программного обеспечения) в США и Канаде. Она была создана в 1994 году. К началу 2003 года рейтинги ESRB получили более 8000 продуктов от 350-ти издателей.

Рейтинг игр ESRB основан на их содержании (аналогично рейтинговым системам кинофильмов). Рейтинг игры напечатан на упаковке, содержится в её рекламе и указан на сайте игры. Большинство игровых издательств в США пользуются рейтинговой системой ESRB.

Рейтинг представляет собой специальный значок-маркировку и краткое описание содержания. Знак рейтинга обычно располагается в нижнем углу на лицевой стороне упаковки и определяет наиболее подходящую возрастную категорию для игры. Описание содержимого располагается на обратной стороне коробки и перечисляет некоторые элементы содержания игры.

Эксперты ESRB дают такие маркировки-рекомендации:



— «Для детей младшего возраста». Игра подходит для детей от 3-х лет и старше и не содержит материалов, которые родители могли бы счесть неподходящими. Продукты, получившие данный рейтинг, изначально разрабатываются для детей и обычно представляют собой развивающие игры. Некоторые усложненные развивающие игры могут иметь рейтинг «E».



— «Для всех». Содержание вполне подходит для возрастной категории старше 6 лет; такие игры могут понравиться и взрослым. Игры с этим рейтингом могут содержать минимальное насилие, в основном - комедийного характера.



— «Для всех старше 10 лет». Возрастная категория — от 10 лет. Проекты с данным рейтингом могут содержать немного больше мультипликационного или мягкого насилия, или нечастого появления крови, или несколько откровенные сцены.



— «Подросткам 13—19 лет». Игра подходит для подростков старше 13-ти лет. Проекты из данной категории могут содержать насилие, непристойные сцены, грубый юмор, в меру откровенное сексуальное содержание, кровь или нечастое использование ненормативной лексики.



— «От 17 лет». Материалы игры не подходят для возрастной категории младше 17 лет. Проекты с данным рейтингом могут содержать достаточно жестокое насилие, большое количество крови с расчленением, непристойные сексуальные сцены или грубую ненормативную лексику, нежелательную для младшей аудитории. Некоторые торговые сети не продают игры с таким рейтингом несовершеннолетним без согласия родителей.



— «Только для взрослых». Содержание игры только для взрослых. Это самое жесткое возрастное ограничение. Продукты из данной категории могут содержать длительные сцены жестокого насилия и/или очень откровенное сексуальное содержание, а также сцены с обнажением.



— «Рейтинг ожидается». Продукт был отправлен в ESRB и ожидает присвоение рейтинга. Данный логотип используется только на рекламных презентациях и в демо-версиях игр до официального релиза.

Европейский опыт

В Европе аналогом ESRB выступает **PEGI (Pan-European Game Information)**. Pan European Game Information (PEGI) — европейская рейтинговая система компьютерных и видеоигр и другого развлекательного программного обеспечения. Она была разработана Европейской федерацией интерактивного программного обеспечения (при поддержке Евросоюза) и начала свою работу в апреле 2003 года. Система используется в 30 европейских странах, хотя не является средством цензуры и не накладывает ограничений на продажи.

Использование системы PEGI не является обязательным, компания-разработчик сама принимает решение об экспертизе ее продукции для выставления рейтинга. Европейская система возрастной оценки компьютерных игр действует в следующих странах: Австрия, Бельгия, Великобритания, Греция, Дания, Испания, Ирландия, Италия, Люксембург, Нидерланды, Норвегия, Португалия, Финляндия, Франция, Швеция, Швейцария.

Рейтинг игр PEGI основан на их содержании аналогично рейтинговым системам кинофильмов. Рейтинг игры напечатан на упаковке, содержится в рекламе и указан на сайте игры. Как и в США, он состоит из двух частей — оценки ограничений для компьютерной игры по возрасту и от одного до семи предупреждающих описаний игры. Также данные обозначения используются для маркировки видеопродукции и интерактивных игр (игры для игровых приставок, сотовых телефонов и так далее).

Возрастные группы определены экспертами PEGI так:

3+ - для детей старше 3-х лет;

7+ - для детей старше 7-ми лет;

11+ - для детей старше 11-ти лет;

12+ - для детей старше 12-ти лет;

16+ - для подростков старше 16-ти лет;

18+ - только для взрослых (старше 18-ти лет).

По содержанию компьютерные игры разбиты на следующие группы:



— «Сквернословие». Игра содержит грубые, бранные и непристойные выражения;



— «Дискриминация». Игра содержит сцены или материалы, которые могут порочить или дискриминировать некоторые социальные группы;



— «Наркотики». Игра содержит упоминания о нелегальных наркотических веществах или изображает их использование;



— «Страх». Материалы игры могут быть страшными и путающими для маленьких детей;



— «Азартные игры». Игра включает в себя элементы азартной игры или в ней есть возможность играть в азартные игры и сделать ставку, в том числе — реальными деньгами;



— «Непристойности». В игре присутствует обнажение и/или сцены с сексуальным поведением или сексуальными отношениями;



— «Насилие». Игра содержит сцены с применением насилия.

В **Великобритании** действует и своя рейтинговая система — BBFC (British Board of Film Classification). Изначально она была создана исключительно для оценки видеопродукции, но теперь оценивает еще и игры. В Германии - "Voluntary Monitoring Organisation of Entertainment Software".

CERO (Computer Entertainment Rating Organization)

В **Японии** для компьютерных и видеоигр действует система возрастных рейтингов CERO. Согласно классификации CERO компьютерные и видеоигры подразделяются на следующие возрастные категории:

A - для всех возрастов.

B - от 12 лет.

C - от 15 лет.

D - для 17 лет.

Z - для взрослых.

Категория "**Z**" предполагает особый контроль со стороны государства

Признание в России

В России, к сожалению, нет своей устоявшейся системы возрастного категорирования и маркировки компьютерных игр. Однако для нашей страны, которая за последние два десятилетия успешно интегрировалась в глобализирующийся современный мир, характерна та же проблематика, что и для США, Канады, стран Европы.

В России сертификация компьютерных игр пока не производится. Тем не менее, поскольку на российском рынке доминируют детские компьютерные игры зарубежных производителей (таких, как Electronic Arts (Need For Speed), id Software (DOOM, Quake), Blizzard Entertainment (WarCraft), Activision (Call of Duty), Valve Software (Half-Life) и т.д.) мы можем ориентироваться на рейтинговую маркировку, нанесенную на их упаковку.

Советы для родителей по определению вредности компьютерной игры:
<http://ecitizen.nnov.ru/likbez/tretiiuroven/vozasnay-sertifikaziy>

Глава 2. Модная фишка

2.1. Игротека

Игротека - это комплект разнообразных игр, игрового инвентаря и игрушек, с помощью которого решаются задачи организации свободного времени детей, подростков и взрослых, реализация их потребности в игре, а также психолого-педагогические цели развития игровой культуры человека, семьи, воспитательного учреждения или организации, где такая игротека может быть создана или создается. Первые игротеки появились в нашей стране в 1934-1935 годах. До сих пор действуют такие формы деятельности игротек, как передвижная игротека, игровой клуб по переписке "Клуб на дому", городская "Неделя игры и игрушки", которая в этом году отметит свое 50-летие, игровые программы для детей разных возрастов, и в том числе для детей с ограниченными возможностями.

В настоящее время в мире получило широкое распространение международное движение игротек (библиотек игрушек) и лекотек, специально ориентированных на организацию игрового поведения детей-инвалидов, начиная с очень раннего возраста. Регулярно проходят конференции и съезды работников игротек (одна из таких конференций проводилась в 1992 году в Москве, и все ее участники смогли ознакомиться с системой работы в игротеках Московского городского Дворца творчества детей и юношества).

Создание и деятельность игротек выполняет важную функцию даже в тех случаях, когда семья может приобретать большое количество разнообразных игр и игрушек. Она необходима детям, у которых ограничены возможности перемещения и которые вынуждены значительную часть времени проводить дома. Игротека как специально продуманная развивающая игровая среда не только "приглашает" к себе в гости детей-инвалидов, но и "организует" выездные игровые программы, осуществляет деятельность игрового клуба по переписке ("Клуб на дому"). Игротека становится центром организации специальных игровых праздников для разных категорий детей с ограниченными возможностями в помещениях Дворца творчества на Воробьевых горах и на открытых площадках, поскольку там всегда есть необходимый игровой инвентарь для десятков и сотен детей и сопровождающих их взрослых.

При организации игротеки необходимо позаботиться о ее комплектации. Ведь не всякий набор игровых предметов можно назвать игротеккой, поскольку не всякий набор игровых предметов поможет решать как задачи реализации разносторонних потребностей детей, подростков и взрослых в игре, так и задачи развития. Необходимо собрать такой комплект, в котором были бы представлены все разделы игрового инвентаря. Кроме того, необходимо особо позаботиться о разносторонности и многофункциональности оборудования, если игротека предназначена для детей с разными видами инвалидности.

Основное оборудование игротеки: настольные игры, игровые аттракционы, конструкторы, игры-головоломки, игровой инвентарь для подвижных и спортивных игр, материалы и инструменты для самостоятельного изготовления некоторых игр-самоделок, костюмы для ролевых игр, игр-представлений и праздников, пособия по игре, книги, журналы, плакаты и мебель для проведения и хранения игр.

Большой популярностью, как в самостоятельной игре детей, так и в сюжетно-ролевых играх, специально организуемых работником игротеки, пользуется уголок игрушек - с куклами, машинками, иногда с кукольными домиками или целыми наборами для сюжетных игр детей-дошкольников и младших школьников: в школу, магазин, столовую, ферму, больницу, гараж.

Для детей постарше важны конструирование, строительство, изобретательство, поэтому желательно предусмотреть место для занятий с различными конструкторами (мелкими для индивидуальных занятий, крупногабаритными для коллективных, а также электро-, радио - и электронными) и строительными наборами. Помимо обеспечения детей готовыми, т. е. купленными в магазине конструкторами и наборами, не менее важно снабдить их природными и другими материалами.

Естественно, по мере расширения фонда игротeki растет потребность в шкафах, стеллажах, полках. Отдельно желательно расположить библиотечку литературы по игре, занимательным наукам, развивающим играм и упражнениям, а также специальную и методическую литературу для родителей.

И конечно же, большое значение имеет наличие достаточного пространства для подвижных и малоподвижных игр, а также обеспечение необходимым для игр такого рода оборудованием и инвентарем.

К сожалению, в помещении бывает трудно провести многие подвижные игры, особенно если они требуют большой площадки. Тем не менее, наличие игрового инвентаря для подвижных игр позволит организовать подвижные игры в вестибюле, холле, спортивном зале, а при хорошей погоде - на улице. Если есть возможность, желательно во дворе иметь, к примеру, расчерченные площадки для игры в мяч, классики и др., даже при отсутствии специально оборудованных площадок.

По материалам сайта
<http://psychomania.ru/index.php/main/31-igr iterapia/155-igr iteki.html>

2.2. История возникновения настольных игр

История настольных насчитывает не менее 5500 лет. Лото, домино, нарды, шахматы, шашки, кости могут похвастаться очень интересными историями своего происхождения. На протяжении веков правила настольных игр менялись, но суть осталась прежней.

Домино. "Домино" - французское слово. Так называлось зимнее одеяние католических священников, которое было черным снаружи и белым внутри. "Домино" - это также маска, сочетающая черный и белый мотив. В игре домино - это небольшие пластинки, изготовлявшиеся из слоновой кости или просто кости с небольшими, круглыми вставками черного дерева.

Игра домино была изобретена примерно в 1120 г. до н.э. и произошла от игровых костей, которые некогда были ввезены из Индии в Китай.

Шашки. Шашки были изобретены французами в XII веке. Это смесь древней мавританской игры Алькерк и шахмат. До XVI века существовала два варианта игры в шашки: а) бить шашку было не обязательно; б) бить обязательно. С начала XVI века второй вариант игры стал доминирующим. В 1527 шашки появились в Италии, а оттуда распространились по всей территории Европы.



Кости. Изначально кости - это "волшебные" предметы, которые использовались в магических ритуалах. Скорей всего, прародителями игровых костей были косточки щиколоток овец, помеченные с четырех сторон. В древности кости изготавливались из различных материалов: сливовых и персиковых косточек, костей различных животных, семян, скорлупы орехов. Во времена Древней Греции и Рима кости стали изготавливать из бронзы, полудрагоценных камней, алебаstra, мрамора, фарфора, слоновой кости и прочих материалов.



Первое письменное упоминание кубических костей было сделано более 2000 лет назад в индийской Махабхарате. Кубические кости были найдены в египетских могильниках, датированных 2000 лет до н.э. и при археологических раскопках в Китае.

Нарды. Люди играют в нарды более 7000 лет. Однако никто точно не знает изобретателя игры в нарды, неизвестна и страна, где впервые появилась эта игра. По легенде персидский король Ардшир потребовал от одного из своих министров придумать игру, которая сочетала бы остроту борьбы шахмат и азарт.

По материалам сайта
http://www.happygames.ru/news/history_of

Глава 3. Описание настольных игр

3.1. Бросить кости по-коми

В Сыктывкаре пройдет турнир по старинной народной игре шег

К общеизвестным настольным играм, таким как шахматы, шашки и карты в нашей республике вскоре может прибавиться пока ещё экзотическая игра в шег. В данном случае новое – это хорошо забытое старое, а шег – это старинная коми народная забава, которую решили возродить научный сотрудник отдела фольклора Института языка, литературы и истории КНЦ УрО РАН Алексей Рассыхаев и руководитель Союза коми молодежи «Ми» («Мы») Людмила Камбалова

Алексей работает над диссертацией «Детский игровой фольклор коми: традиции и новации», поэтому интерес к играм у него профессиональный. Он и стал первым ученым, кто досконально разобрался в правилах этой игры.

Игры с косточками животных считаются самыми старинными в истории человечества – еще первобытные охотники кидали ради забавы или гадания кости диких зверей, а в скотоводческую эпоху древние пастухи на досуге с той же целью бросали кости домашнего скота. «Костяные» игры известны в античных Греции и Риме, а наибольшую распространенность они получили у народов Средней Азии, Сибири, русских и финноугров. Шег в чем-то схож с севернорусскими вариантами игры в «бабки», но одновременно отличается от них терминологией, правилами и ходом игры. Коми название «шегъясьём», или просто шег, возникло из слова «ыж шег» – надкопытные суставы передних ног овец.

По словам Алексея, для игры в шег нужны хорошо вычищенные и высушенные косточки, отделенные после длительной варки от мяса. Кости можно покрасить в разные цвета, а можно нанести на них отметки. На Ижме и Печоре для игры использовали не только бараньи и овечьи косточки, но и олени, и коровьи. Играли еще бабками коз и телят.

Игра в шег была в основном забавой мальчишек, только по праздникам за кости брались и взрослые мужики. А настоящая «шегомания» начиналась на Рождество – играли всю святочную неделю. В другие времена года шег находился под запретом – суеверные крестьяне боялись, что в хозяйстве могут выродиться овцы. Девушки на святках тоже бросали кости – чтобы узнать свое будущее.

Верхнепечорские охотники, коротая вечера в лесных избушках, также гадали на шехах. Только не на костяных, а на деревянных – пу шег. В отличие от девушек, озадаченных вопросами предстоящего замужества, суровые охотники, пропадавшие в парме по несколько месяцев кряду, гадали, верны ли им оставшиеся дома жены. И если пу шег выпадал «неправильно», то приехавший с охоты муж мог избить жену.

Алексей Рассыхаев родился и жил в Усть-Куломе, но в детстве в шег не играл и даже не слышал про эту забаву. Только уже профессионально занявшись игровым фольклором, он обнаружил игру в родном районе и понял ее суть. Сейчас шег пользуется особой популярностью в Помоздино, Вольдино и Пожеге. Играют и в других деревнях и селах района. Не на шутку заинтересовавшись игрой, Алексей выяснил, что существовало около двадцати ее вариантов, из них в Коми бытовало шесть. Сейчас «в живых» осталось только три разновидности шеха. На их основе ученый создал свой, усредненный, вариант игры, в основу которого положены правила шеха, принятые в верхнепечорских и верхневьегодских селениях. Свой вариант Алексей сейчас всячески пропагандирует и хочет «внедрить в массы». Широкому распространению шеха, по его мнению, мешает только то, что набор костей для игры в магазинах не купить. Правда, сам Рассыхаев без труда нашел шехи в деревне. «Если все будут играть в шег, то сельчане начнут активнее заниматься животноводством, – шутит он. – Так что игра будет способствовать подъему сельского хозяйства в Коми».



Минувшей осенью в Сыктывкаре прошел первый шег-турнир. В этом году Союз коми молодежи «Ми» решил провести республиканский турнир среди «шегистов» от 14 до 30 лет. Правда, пока будут состязаться игроки только Сыктывкара и трех районов - Корткеросского, Усть-Куломского, Сыктывдинского. Именно здесь нашлись энтузиасты, которые готовы провести в своих селах отборочные турниры. Для них в столице пройдет семинар. Победители сельских состязаний потом встретятся на районном уровне, чтобы определить, кто отправится на республиканский шег-турнир. В селах турнир пройдет в мае, в районах - в конце сентября, а в столице - в конце октября.

По словам Алексея, в шег-турнире появятся некоторые новшества, в отличие от народной игры. Так, если в деревнях за выполнением правил следили сами игроки, то при проведении соревнования этим займется судья. Кроме того, исключено физическое наказание проигравшего в виде щелчков по лбу, и, наоборот, для поощрения победителя предусмотрен приз.

Как же играют в шег? Четыре человека с 40 шегими сидят с четырёх сторон стола и во время игры не имеют права передвигаться. Судья стоит рядом. Сначала определяют очередность: каждый из игроков берёт лодыжку и бросает на стол. У кого выпадает «стол» (вверх ровной стороной), тот начинает первым.. вторым щёлкает игрок, у которого выпадает «сак» (с двумя ямками наверху), третьими – «пук» (выпуклой стороной вверх), последним – «гатш» (вверх одной ямкой). Если выпадают две кости с одинаковой позицией, то между этими игроками жеребьевка производится вновь. После установления очередности первый игрок собирает в ладони шегги и раскидывает на столе. Если рассыпанные на столе кости падают друг на друга, по ним сверху ударяют пальцем, чтобы разбить скопление. Затем игроки начинают выбивать свои шегги. Щёлкают только лежащие в одинаковом положении косточки: пук в пук, гатш в гатш и т. д. если игрок попадает, то забирает одну из двух костей и продолжает щёлкать дальше. Если промахивается или задевает третью (тогда говорят «куималис»- задела третью), щёлкает следующий игрок. Выполненный впустую щелчок также считается ходом, и право щёлкать переходит другому игроку. Следующий игрок собирает оставшиеся косточки в пригоршню и бросает их на стол. В тех случаях, когда невозможно произвести прямой щелчок по лодыжке, можно использовать «стенку» из ладони или своеобразный «трамплин» в виде кулачка. Упавшую на пол косточку поднимает судья и снова бросает на игровой стол. Если остаются на столе лодыжки разных позиций, а игрок до этого выбил косточку, то он продолжает игру далее: собирает оставшиеся лодыжки и вновь бросает. Игра заканчивается тогда, когда последние две лодыжки падают на одинаковые стороны, и игрок делает точный щелчок. В следующем кону очередность устанавливается в зависимости от количества набранных шегов. Победителем считается тот, кто выбьет наибольшее количество шегов в последнем, четвёртом коне.

*Артеев, А. Бросить кости по – коми /
А. Артеев // Республика. – 2006. –
27 апреля (№17) – С.9.*

3.2. Скрабл, Маджонг и психотренинг



Ваши дети, мужья и бойфренды все еще зависят в виртуальных пространствах? Сообщите им новость: компьютерные стрелялки-мочилки - это нафталин. Сегодня на пике популярности фишки, карточки и костяшки. Почему?

Настольные игры позволяют замедлить ход времени, которого нам так порой не хватает. Давно ли вы собирались всей семьей или с друзьями?

Есть и еще один большой плюс. Всегда ли в реальной жизни нам удастся рационально преодолевать кризисы, создавать команду, просчитывать отдаленные результаты? Да тут с собственным ребенком порой не сладишь! Зато в игре невозможного нет. Мы моделируем самые непростые ситуации, обкатываем самые закрученные ходы. И буквально играючи решаем свои психологические проблемы. В жизни "понарошку" всегда есть место подвигу.

В игре мы легче идем на риск, чем в жизни. И чаще выигрываем! Это повышает нашу самооценку

МОНОПОЛИЯ. Бизнес на столе

Игра начиналась в 1935 году с пресловутой американской мечты. Некий бизнесмен, желая разбогатеть и прославиться, решил реализовать не в реальном мире, а на куске

клеенки. Придуманная им игра стала бестселлером в Америке, а затем еще в сотне стран! У нас в нее тоже играют с упоением.

Один из создателей "Монополии" сказал: "Ее магия - в возможности начисто разорить своего лучшего друга без причинения ему реального вреда". Игра напоминает известные всем с детства "ходилки": кубик и игровое поле, расчерченное на квадраты. Бросили кубики - и вперед. Попадаете на свободный квадрат - можете его купить и строить на этом поле дом или отель. Не хватает средств? Берите ссуду в банке. Если действовать разумно, все окупится: другие игроки, попав на ваше поле, будут платить вам аренду. В игре есть недвижимость, деньги и даже... тюрьма. Все по-взрослому! Цель - обанкротить других игроков.

Фанаты. Рональд Рейган, Бил Гейтс, Майкл Джексон.

Перемены к лучшему:

- Вы учитесь блефовать, психологически давить на соперника и, наоборот, быть дипломатом, справляться с трудностями, вести переговоры, выигрывать и, что гораздо важнее, проигрывать.
- Эта игра спасает от нерешительности и инфантильности, учит принимать решения, определять стратегию и разрабатывать тактику, помогает перерасти кризисные ситуации.
- Особенно полезна "Монополия" для женщин, так как в ней можно на моделях отработать элементы как корпоративно-управленческой, так и семейной жизни.

СКРАБЛ. Дорогие "э" и "ц"!

Среди множества игр в слова это безоговорочный лидер - адепты скрабла живут в 122 странах мира. Правила такие. Игроки набирают себе «банк» букв, из которых выкладывают на игровом поле слова, привязывая их друг к другу по принципу кроссворда.

Рядом с буквой на каждой фишке выставлены очки: например, часто употребляемые "а" и "к" стоят дешево, зато "э", "ц" и "ъ" - дорого. Попробуйте на уже полузанятом поле пристроить хоть два-три слова, если у вас на руках одни согласные плюс твердый знак! Впрочем, можно из вредности ограничиться каким-нибудь коротким "въездом", лишь бы перебежать дорогу следующему игроку, который, целясь на это место, уже радостно потирал руки...

Задача - выкладывая слова, "пристроить" на поле как можно больше фишек и набрать в итоге максимум очков. В эту игру можно играть и вдвоем, и в небольшой компании - отличный повод собрать за одним столом семью или друзей.

Фанаты. Кпану Ривз. Стинг, Мал Гибсон и даже Елизавета II.

Перемены к лучшему:

- Скрабл развивает словарный запас и координацию, активизирует память, заставляет просчитывать кучу комбинаций, помогает прислушаться к себе и систематизировать свои чувства, что бывает особенно важно в период поиска новых идей или влюбленности.
- Дети получают уроки русского языка и математики одновременно.
- Часто всеобщий интерес побеждает конкуренцию и сложные ситуации разруливают "всем миром", что очень сдруживает.
- Потаянными тактильными путями, через зеленые квадратные фишки нам передаются спокойствие и рассудительность (в отличие от "Эрудита" - русской эконом-версии игры, где все мелко, неярко и неудобно).

Маджонг - это покруче тарзанки. Собрать красивую комбинацию - час азарта, литр адреналина!

МАДЖОНГ

Разбираем Китайскую стену

Игра похожа на домино, но намного азартнее, разнообразнее и интереснее. По одной из версий, ее изобрел древнекитайский философ Конфуций. На фишках изображены разные символы: драконы, ветра, луны, побеги бамбука и прочая изысканная экзотика.

В маджонг играют вчетвером. Лидера по имени Восточный ветер, а также многие другие игровые шаги определяют броски двух игровых кубиков. Ненужные фишки сбрасывают, новые - "прикупают". Фишки для прикупа выстраиваются в виде Великой Китайской стены, которую игроки старательно разбирают в течение всей игры. Цель - первым собрать маджонг или несколько оговоренных правилами комбинаций. Они могут различаться по красоте и стоимости.

Фанаты. Джоан Роулинг, Том Круз, Квентин Тарантино.

Перемены к лучшему:

- Игра развивает логику, сообразительность и внимание.
- Если играть не торопясь, это близко к стратегии и медитации одновременно. Если задать стремительный темп (можно вооружиться шахматными часами), это настоящий драйв - и коллективный, и персональный!
- Вы получаете дивные тактильные ощущения - фишки для маджонга традиционно изготавливаются из кости и бамбука.

Модная тенденция - фотопазлы. Это может быть ребенок, любимый пес или что-то интимное...

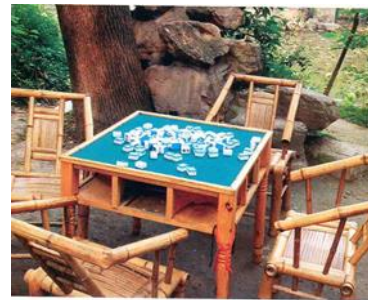
ПАЗЛ. Зачем пилили карту

Таким популярным сейчас пазлам уже несколько сотен лет. Чтобы разнообразить уроки географии, кто-то из учителей наклеил карту на деревянную доску и распилил на части. Неизвестно, сколько двоек принесло это изобретение школярам, но идея прижилась. Вскоре учебное пособие превратилось в забаву для аристократии. Пазл - это процесс сотворения мира из хаоса. Сегодня существует два вида этой головоломки: плоские картины и трехмерные предметы. Количество деталей - от 10 до бесконечности! Особо упорные собирают "тысячник" за один день.

Фанаты. Кэмерон Диас, Опра Уинфри, Дэвид Бэкхем.

Перемены к лучшему:

- Игра развивает чувство цвета, геометрическую память, усидчивость, умение сосредоточиться.
- Человек, живущий в крупном городе, редко остается наедине с собой. Пазл в чем-то близок медитации. Однако здесь добавляется игровой азарт и желание дойти до победного конца.
- Многие звезды собирают пазлы, сидя на диетах. Это занятие занимает сознание и вытесняет из него назойливые мысли "поесть бы".



ГО. Стратегия захвата

Бесспорный лидер в классе настольных игр. Это старейшая стратегическая игра, поклонников - миллионы! Доска "гобан" в клеточку, черные и белые камни - вот, собственно, и все. Камни "ходят" по пересечениям линий. Запер четырьмя своими камнями один вражеский со всех сторон - и он уже не боец. Цель - захватить как можно больше территории, используя против соперника хитроумную стратегию. Вы запросто

научитесь играть в го даже в обеденный перерыв. Но познавать глубины этой игры можно всю жизнь.

Фанаты. Ума Турман, Такеши Китано, Чак Норис

Перемены к лучшему

- Развиваются математические и тактические способности, стратегическое мышление, плоскостное воображение.
- Это возможность почувствовать себя генералом!
- Для некоторых го часто становится моделью жизни. Стратегии игры легко использовать в реальных действиях. Таким образом, выставляя черные и белые камушки, можно найти ответы на многие вопросы, которые мучат вас сейчас или мучили в детстве.



А также узнай больше об играх:

www.board-games.ru

www.weiqi.ru

ki.com.ru

playgo.to

club.goportal.ru

www.mahjong.ru

mahjong.ru

mahjong.su

www.monopoly-game.ru

Сидоров, К. Скрабл, маджонг и психотренинг
/ К. Сидоров // Здоровье. - № 8.- 2008 - С.26-29.

3.3. Описание настольных игр

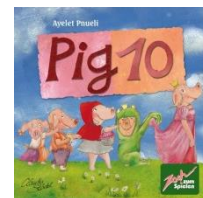
На данной странице представлены игры, присутствующие в клубе «Антресоль». Для вашего удобства игры расположены в алфавитном порядке.

У игр есть рейтинг — просим активно участвовать в оценке понравившихся. При просмотре конкретной игры есть ссылки на её полное описание от сайта «Игровед».

10 свинок (Pig 10)

Возраст: от 6 до 99 лет Время: 10-20 мин Игроков: 2-6.

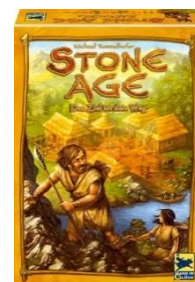
Весёлая карточная игра для детей: выкладывая карты в центре стола нужно получить ровно 10 очков. Но стоит хоть на единицу превысить это число — и все карты достанутся соседу! Отличная игра для развития навыков устного счёта.



100000 лет до нашей эры (Stone Age)

Возраст: от 10 до 99 лет Время: 60-90 мин Игроков: 2-4.

Красивая стратегическая семейная игра про развитие первобытных племён. Ваша задача, как вождя племени, грамотно распределять соплеменников на разные работы: добычу ресурсов и еды, улучшение орудий труда и, в итоге, добиться процветания племени. Игра выпущена совсем недавно, в 2008 году, но уже стала весьма известной!



22 Яблока (22 Pommes)

Возраст: от 10 до 99 лет Время: 15-25 мин Игроков: 2.

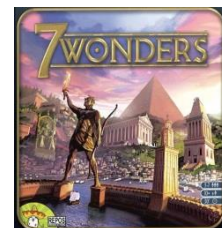
Одно, два, а может сразу пять яблок? В этом ряду или в соседнем? Красные или зелёные? Логическая игра про сбор яблок для двух игроков. Никакой случайности – всё совершенно серьёзно!



7 чудес (7 Wonders)

Возраст: от 13 лет Время: 30-45 мин Игроков: 2-7.

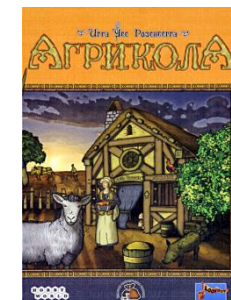
Возглавьте один из семи величайших городов Древнего мира! Оставьте свой след в истории Цивилизации, построив архитектурное чудо: используйте природные ресурсы ваших земель, примите участие в непрерывной поступи прогресса, развивайте ваши торговые отношения и укрепляйте воинские силы.



Агрикола (Agricola)

Возраст: от 12 лет Время: 120-180 мин Игроков: 1-5.

Агрикола (Agricola) — это чрезвычайно сложная и разнообразная игра с огромным числом игровых элементов: более 300 деревянных деталей (включая миплов животных!), 360 карт, игровые поля, жетоны. Само слово «Agricola» означает «Земледелец» — вам предстоит стать фермером и добиться процветания вашей фермы.



Активити для детей (Activity Junior)

Возраст: от 8 лет Время: 60-90 мин Игроков: 4-12.

Активити для детей отличается от классической версии Активити оформлением и более простыми словами (330 карточек с 990 словами). Слова можно объяснять словами, рисунком, пантомимой. В игре могут принимать участие 2, 3 или 4 команды. В каждой команде должно быть не менее 2-х игроков.



Активити — Всё возможно!

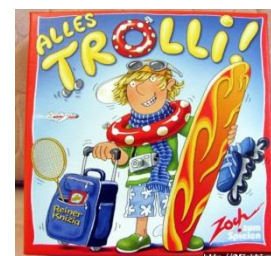
Возраст: от 12 лет Время: 60-90 мин Игроков: 3-16.

Активити - Всё возможно! — это новая настольная игра в целой серии командных игр на угадывание слов. Как и в классической Активити вам нужно быстро и понятно объяснять (а также угадывать) слова, словосочетания, пословицы или поговорки с помощью Пантомимы, Речи и Рисования.

Аллес Тролли (Alles Trolli)

Возраст: от 6 до 99 лет Время: 15-20 мин Игроков: 2-8.

Быстрая игра на память, а главное реакцию. Легкомысленная и динамичная, с симпатичным оформлением: здесь и достопримечательности, и спортивный инвентарь, и пляжные вещи, и транспорт для дальних путешествий.



Ассирия (Assyria)

Возраст: от 12 лет Время: 45-90 мин Игроков: 2-4.

Участникам настольной игры Ассирия (Assyria) предстоит стать вождями кочевых племен, населяющих необъятную пустыню. Они будут заниматься земледелием, строительством и распространением влияния своего племени на территории страны на протяжении трёх Эпох правления, которые разделяются разрушительными наводнениями.



Аэропорт (Airport Traffic Control)

Возраст: от 8 лет Время: 10-20 мин Игроков: 1.

Настольная игра-головоломка Аэропорт — настоящее пособие для будущих пилотов, авиадиспетчеров и сотрудников аэропорта. На протяжении 48 заданий игроки будут помогать самолетам ложиться на верный курс и правильно заходить на посадку. Головоломка способствует развитию пространственного мышления и умения комбинировать детали у детей от 8 лет.



Бабочки (Papillons)

Возраст: от 8 до 99 лет Время: 20 мин Игроков: 2-4.

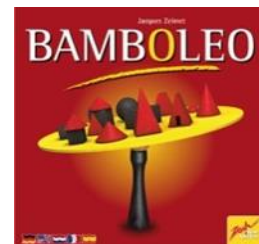
Вы готовы к выполнению секретного задания? Тогда попробуйте, скрывая свою цель от других игроков, составить на столе ряд из карт только определённого вида бабочек. Не смотря на легкомысленное оформление, при серьёзном подходе игра Бабочки, может оказаться очень напряжённой.



Бамболео (Bamboleo)

Возраст: от 6 до 99 лет Время: 10-20 мин Игроков: 2-6.

Постарайтесь сохранить равновесие диска, поочерёдно снимая деревянные фигурки. В этой игре вам потребуется и глазомер, и точность движений, и твёрдая рука.



Блиц (День)

Возраст: от 8 до 99 лет Время: 30-60 мин Игроков: 2-4(8).

В этой весёлой и стремительной игре ситуация меняется каждую секунду. В Блице нет ходов – все участники играют одновременно, выкладывая карты в центре стола и стремясь опередить друг друга. Здесь не так важна стратегия, скорее вам потребуется внимательность, быстрая реакция и даже ловкость. Но главное – без паники! И тогда вы будете первым, кто крикнет «БЛИЦ!».



Блиц (Ночь)

Возраст: от 8 до 99 лет Время: 30-60 мин Игроков: 2-4(8).

В этой весёлой и стремительной игре ситуация меняется каждую секунду. В Блице нет ходов – все участники играют одновременно, выкладывая карты в центре стола и стремясь опередить друг друга. Здесь не так важна стратегия, скорее вам потребуется внимательность, быстрая реакция и даже ловкость. Но главное – без паники! И тогда вы будете первым, кто крикнет «БЛИЦ!».



Варенье

Возраст: от 7 до 99 лет Время: 40-90 мин Игроков: 2-4.

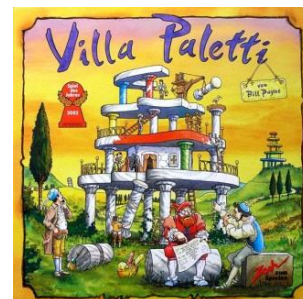
Новая игра от автора Зельеварения! Из чего лучше всего варить варенье? Из ароматной клубники, из сладкой малины, черники, слив... Похоже, что варить его можно из всего, что попадётся под руку — хоть из одуванчиков и даже из шишек. Это летом. А зимой так здорово собраться за чашкой чая, открыть любимое варенье, а еще лучше испечь с ним пирожков.



Вилла Палетти (Villa Paletti)

Возраст: от 6 до 99 лет Время: 20-30 мин Игроков: 2-4.

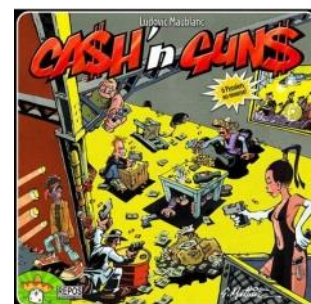
Весёлая и шумная игра на ловкость рук. Игроки постепенно строят этажи в вилле Палетти, добавляя новые перекрытия и, конечно же, колонны... которые они берут с нижних этажей. Опасное занятие! Ведь вся эта причудливая конструкция может в один миг рухнуть! Вот смеху-то будет :)



Гангстеры (Cash 'n Guns)

Возраст: от 10 лет Время: 15-30 мин Игроков: 4-6.

Весёлая и азартная настольная игра. По легенде игроки ограбили банк и теперь им нужно поделить награбленное. Представляете себе взрослых людей и детей, вооружённых игрушечным оружием, входящим в комплект игры? Вы



сможете реализовать всё то, что видели в фильмах про гангстеров и получить массу удовольствия.

Гипф (Gipf)

Возраст: от 9 до 99 лет Время: 20-30 мин Игроков: 2.

Гипф – это абстрактная стратегическая игра, являющаяся первой и главной игрой проекта ГИПФ. Несмотря на отсутствие случайности, в Гипф один ход значит очень много и может кардинально изменить расстановку сил. Не пытайтесь предсказать будущие ходы – учитесь максимально эффективно использовать любую позицию.



Гномы-вредители (Saboteur)

Возраст: от 8 до 99 лет Время: 30-40 мин Игроков: 2-12.

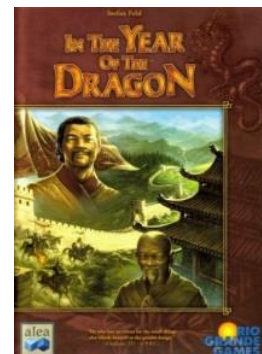
На первый взгляд, все гномы похожи: маленькие, бородатые, золото любят, упорно стучат своими кирками в подземных туннелях в поисках золотой жилы... Но не случайно же обрушился туннель, кто-то явно намеренно разбил лампу, подстроил ловушку, сломал инструменты... в шахте появились гномы-вредители!



Год Дракона (In The Year of the Dragon)

Возраст: от 12 лет Время: 45-75 мин Игроков: 2-5.

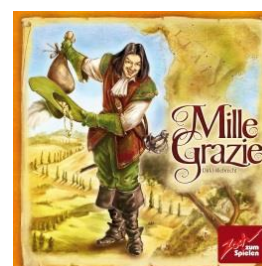
Действие игры разворачивается в Китае около 1000 лет назад. Каждый участник выступает в роли принца правящей династии. Вам предстоит управлять своими провинциями и добиваться их благополучия и процветания. Конечно не в одиночку, у вас же есть подданные, среди которых немало ученых, служителей религии, воинов и ремесленников.



Дворяне и Разбойники (Mille Grazie)

Возраст: от 8 лет Время: 30-45 мин Игроков: 2-4.

Что может быть приятнее, чем путешествовать в удобном и комфортном экипаже по Европе? Всё было бы прекрасно, если бы не многочисленные разбойники, которые так и норовят выйти из чащи и с самым довольным видом произнести: Mille Grazie! (то есть, Тысяча благодарностей!), а теперь давайте сюда свой кошелёк! Игроки по очереди играют то за дворян, то за разбойников.



Дети Каркассона (Carcassonne Kids)

Возраст: от 4 лет Время: 10-30 мин Игроков: 2-4.

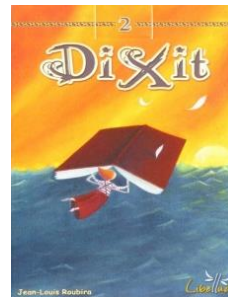
Замечательная, яркая и стремительная игра для всех, кому уже есть четыре года! Погуляйте вместе со своими детьми по закоулкам Каркассона, посмотрите на замки их глазами! Теперь вам не нужно подсчитывать победные очки, просто выставите все фигурки своего цвета на поле и победа за вами!



Диксит 2 (Dixit 2, дополнение)

Возраст: от 8 лет Время: 30-40 мин Игроков: 3-6.

Диксит 2 — ещё больше простора для вашей фантазии! Вы можете использовать карты из базовой игры, 84 карты из этого расширения или смешивать их между собой. Игра проходит по обычным правилам настольной игры Диксит (Dixit) и заканчивается, когда один из игроков достигает 30 на счётчике очков.



Дневник Авантюриста

Возраст: от 14 лет Время: 200-240 мин Игроков: 2-10.

Дневник авантюриста — это правила для игр в авантюрно-приключенческом стиле. При помощи книги, нескольких игровых костей и толики воображения вы сможете пережить самые настоящие приключения — будь то лёгкая романтическая история на борту пиратской шхуны, тактическое противостояние ковбоев и индейцев, сетевые баталии в мире киберпанка.



Доминион (Dominion, русское издание)

Возраст: от 10 лет Время: 30-45 мин Игроков: 2-4.

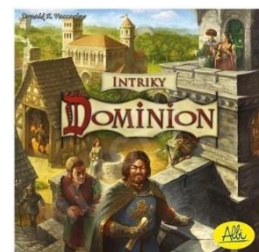
Доминион — карточная настольная игра с необычным игровым механизмом, который кратко можно классифицировать как «deck construction» («конструирование колоды»).



Доминион: Интрига (Dominion: Intrigue, русское издание)

Возраст: от 8 лет Время: 30-45 мин Игроков: 2-4.

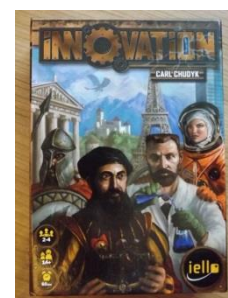
Настольная игра «Доминион: Интрига» (Dominion: Intrigue) является продолжением игры Доминион (Dominion), ставшей «Игрой года 2009» в Германии и вызвавшей настоящий ажиотаж среди любителей настольных игр.



Иновация

Возраст: от 14 лет Время: 30-60 мин Игроков: 2-4.

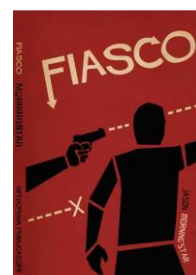
Приведите свою цивилизацию к вершинам могущества! Вас ждут десять исторических эпох и больше сотни инноваций — открытий, изобретений и озарений, которые перевернули мир. Придумайте колесо, порох и искусственный интеллект, освоите математику, астрономию и робототехнику, воздвигните города, проложите каналы, запустите спутники — перед вашей цивилизацией открыты все пути!



Книга ролевой игры Фиаско

Возраст: от 16 до 99 лет Время: 120-180 мин Игроков: 3-6.

Игра Фиаско призвана отражать дух коротких, стремительно развивающихся, сюжетов кино. Фильмы, послужившие источниками вдохновения, известны многим: Просто кровь, Фарго, Путь оружия, После прочтения сжечь, Простой план. Вам предстоит сыграть роль обычного человека с неуёмными амбициями и

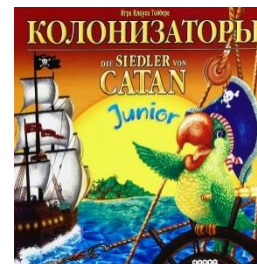


посредственным самоконтролем. Радужные мечты будут сбываться самым бездарным образом.

Колонизаторы

Возраст: от 10 до 99 лет Время: 60-120 мин Игроков: 3-4.

Знаменитая настольная стратегическая игра. Перед отважными колонизаторами простирается Новый свет — огромный остров Катан. Уникальное игровое поле складывается случайным образом из шестиугольников, поэтому каждая игра проходит по новой, неповторимой карте. Кто из колонизаторов Катана создаст самое могущественное и большое государство?



Колонизаторы Junior

Возраст: от 6 лет Время: 30-60 мин Игроков: 3-4.

Настольная игра Колонизаторы Junior — это «детская» версия знаменитой настольной игры «Колонизаторы», оформленная в «пиратском» стиле. Игрокам предстоит выступить в роли пиратов, обживающих острова Катана. Механизм игры был несколько переделан и упрощён, что позволило снизить минимальный возраст игроков до 6 лет и сократить длительность партии.



Колонизаторы: Города и Рыцари (дополнение)

Возраст: от 12 лет Время: 90-120 мин Игроков: 3-4.

Внимание! Это не самостоятельная игра, а дополнение! Для игры Вам необходимо иметь базовый набор настольных Колонизаторов.



Колонизаторы: Мореходы (дополнение)

Возраст: от 10 лет Время: 90-120 мин Игроков: 3-4.

Внимание! Это не самостоятельная игра, а дополнение! Для игры Вам необходимо иметь базовый набор настольных Колонизаторов.



Львиное сердце

Возраст: от 12 лет Время: 60-90 мин Игроков: 2-4.

Во времена средневековых междоусобиц границы — вещь очень изменчивая. Пока не вернулся король надо успеть захватить как можно больше земель с деревнями, рудниками, полями и лесами. Верные рыцари стоят на страже своего замка и совершают набеги на соседские угодья. Но в такие смутные времена не редкость измены и внезапные коалиции.



Марракеш (Marrakech)

Возраст: от 6 лет Время: 30-40 мин Игроков: 2-4

Ковровый рынок Марракеш бурлит: вот-вот будет объявлен лучший продавец! Каждый игрок хочет добиться, чтобы в конце игры было видно максимальное количество его ковров, и в то же самое время старается получить наибольшую прибыль. Это красивая и несложная игра, больше тактическая, чем стратегическая, которая отлично подойдёт для семейной компании.

Мистер Джек в Лондоне (Mr. Jack)

Возраст: от 9 до 99 лет Время: 30-45 мин Игроков: 2.

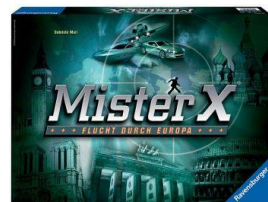
Это первая игра в серии детективных игр про Мистера Джека. Она представляет собой нешуточное противостояние двух игроков, один из которых исполняет роль Джека Потрошителя, а другой - полицейского детектива. Цель Джека — не дать детективам себя поймать до наступления рассвета (то есть до конца восьмого хода) или покинуть район под прикрытием темноты.



Мистер Икс (Mister X - Flucht durch Europa)

Возраст: от 10 до 99 лет Время: 45-60 мин Игроков: 2-6.

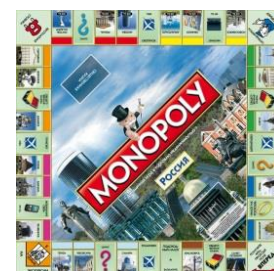
Таинственный Мистер X снова в деле. На сей раз хитроумный беглец хочет обвести вокруг пальца всё европейское отделение Интерпола.



Монополия Россия

Возраст: от 8 до 99 лет Время: 150-360 мин Игроков: 2-6.

«Монополия» — это экономическая игра, необычайно популярная во всём мире. Игроки покупают и продают недвижимость, строят дома и отели, собирают арендную плату, платят налоги. В процессе игры вы почувствуете себя настоящим монополистом-олигархом, главное помнить о наличных денежных средствах и умело комбинировать существующие возможности для построения своей империи.



Оборотни (The Werewolves of Millers Hollow)

Возраст: от 10 лет Время: 20-30 мин Игроков: 8-18.

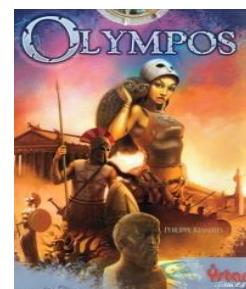
Оборотни (The Werewolves of Millers Hollow) — увлекательная настольная игра психологически-детективного толка (аналог известной игры «Мафия»), в основе которой лежит фантастическая история. В маленькой деревушке появляется страшный враг, каждую ночь убивающий мирных жителей.



Олимп (Olympos)

Возраст: от 13 лет Время: 75-100 мин Игроков: 3-5.

Эта стратегическая игра перенесёт игроков в античные времена, когда боги пристально следили за народами, награждая их или насылая страшную кару. Благодаря тому, что поле открытий и боги отличаются в каждой игре, так же как и



территории, которые вы сможете покорить, каждая партия в настольную игру Олимп (Olympos) будет не похожа на другую.

Пилос Мини (Pylos Mini)

Возраст: от 8 до 99 лет Время: 10-20 мин Игроков: 2.

Игроки строят пирамиду из шариков, стремясь положить на вершину шарик своего цвета. Как же выиграть, если у игроков изначально одинаковое количество шариков? Весь фокус в нескольких способах «экономии» шариков — главное увидеть такую возможность, осуществить свой манёвр и не попасться в ловушку соперника.



Плоский мир Анк-Морпорк

Возраст: от 11 лет Время: 40-60 мин Игроков: 2-4.

Добро пожаловать в Анк-Морпорк — самый древний, самый великий и самый... скажем так «благоухающий» город в Плоском мире Терри Пратчетта, город, где неприятности не заставят себя ждать! Примерьте на себя роль одного из семи персонажей, борющихся за контроль над этим гордым и прогнившим городом, используйте всё мастерство и коварство для осуществления своих тайных планов.



Поезд в Токио (Tokyo Train)

Возраст: от 8 до 99 лет Время: 10-20 мин Игроков: 4-8.

В токийских поездах людно и шумно, к тому же большинство туристов не знают японского языка. Как же японскому проводнику рассадить туристов по местам? Половина игроков будет играть за японцев, а половина за туристов. Задача японцев, используя 7 японских слов и 3 интернациональных взмаха руками, как можно быстрее объяснить туристам задание.



Рёк (Rok)

Возраст: от 8 до 99 лет Время: 20-30 мин Игроков: 2-5.

Древние скандинавы верили в магическую силу рун. А сможете ли повелевать рунами вы? Возьмите в кулак несколько камней из мешочка, бросьте их на стол одновременно с другими игроками, всмотритесь в выпавшее сочетание рун... Нет, вы не увидите там свою судьбу — вы должны первым схватить парные руны или украсть двойник руны равновесия другого игрока.



Ритм и Вызов (Rythme and Boulet)

Возраст: от 6 до 99 лет Время: 20-30 мин Игроков: 4-12.

Игроки создают общий ритм, а затем соревнуются во внимательности, памяти и выдержке, жестами вызывая друг друга на дуэль и перебрасывая воображаемое ядро. Если вас вызвали — вы должны принять вызов и, не теряя ритма, перебросить ядро дальше, вызвав другого игрока. Но если вы ошибётесь, ядро так и останется у вас в качестве штрафа.



Свинтус: Правила этикета

Возраст: от 8 лет Время: 15-20 мин Игроков: 2-10.

Продолжение карточного бестселлера «Свинтус»: теперь Свинское разгильдяйство и Змеиная подозрительность в одной коробке!



Сет (Set)

Возраст: от 6 до 99 лет Время: 20-40 мин Игроков: 2-8.

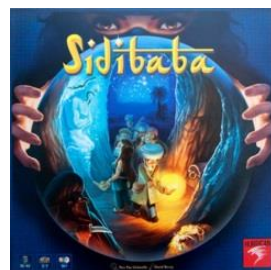
СЕТ – это оригинальная настольная игра, которая развивает логическое и образное мышление. Чтобы победить в этой простой, но необычной игре, вам придётся научиться думать по-новому!



Сиди-Баба и сокровища разбойников (Sidi Baba)

Возраст: от 14 лет Время: 45 мин Игроков: 3-7.

Потрясающе красивая игра. Один из игроков возьмёт на себя роль главаря воров, все остальные станут охотниками за сокровищами.



Скотланд Ярд (Scotland Yard)

Возраст: от 10 до 99 лет Время: 45-60 мин Игроков: 3-6.

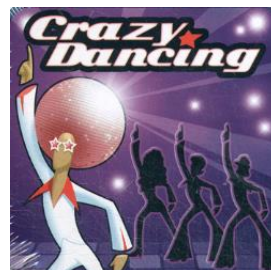
Вся Лондонская полиция сбилась с ног, разыскивая беглеца, но возможно именно вашей команде детективов удастся, наконец, загнать его в ловушку. Впрочем, Мистер Х — парень не промах и уже не раз обводил ищеек вокруг пальца, ускользая у них из под самого носа — не исключено, что и в этот раз он сможет бесследно раствориться в лондонском тумане...



Сумасшедший Танец (Crazy Dancing)

Возраст: от 8 до 99 лет Время: 15 мин Игроков: 6-24

Если вы активны и не можете усидеть за столом — это игра для вас! Исполните своей командой синхронный танец, разомнитесь и повеселитесь от души. А потом поменяйтесь ролями: составьте танец для команды друзей :) Когда ноги делают одно, а руки — другое, движения идут то подряд, то вперемешку. что это? Это игра «Сумасшедший танец»!



Сырный замок (Burg Appenzell)

Возраст: от 6 до 99 лет Время: 30-45 мин Игроков: 2-4.

Каждый игрок управляет отрядом мышат, которые через угловые башни пробираются под крышу Сырного замка, чтобы раздобыть сыр четырех разных сортов. Хорошая память будет очень кстати — игроки видят только часть помещений, находящихся под крышей.



Сырный замок: Шустрый Гонзола (Cheesy Gonzola)

Возраст: от 8 до 99 лет Время: 30-45 мин Игроков: 2-5.

Дополнение к игре Сырный замок. В дополнении вы найдёте команду мышат для 5-го игрока и пятую передвижную башню, мышонка под именем Шустрый Гонзола (очень быстро бегает), лаз в кладовку и механическое устройство перемещения сыров.



Сюрпризы (Surprises)

Возраст: от 6 лет Время: 10-20 мин Игроков: 2-5.

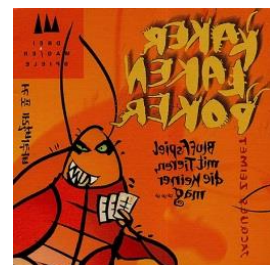
Детская игра на память (родителям тоже будет интересно). Помогите сказочным эльфам собрать подарки по «Спискам желаний» ребят и ничего не забыть! Подарков очень много, они уже упакованы, да к тому же их постоянно переставляют с места на место. Маленькие эльфы в растерянности. И только ваша хорошая память поможет справиться эльфам со сбором подарков!



Тараканий покер (Kakerlaken poker)

Возраст: от 8 до 99 лет Время: 20 мин Игроков: 2-6.

Тараканы, клопы-вонючки и пауки обитают в толстой колоде карт. Участники игры изо всех сил стремятся избавиться от них, но надоедливые создания так и норовят собраться вместе. Проигрывает тот, кто поверил таким с виду честным и доброжелательным соперникам и не уследил, как в его карты пробрались сразу четверо одинаковых насекомых или животных.



Твистер русский (Twister)

Возраст: от 6 лет Время: 10-20 мин Игроков: 1-4.

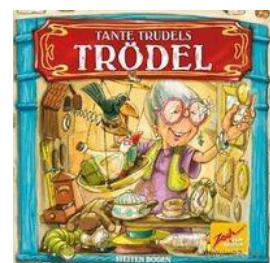
Устали играть в настольные игры? Пора размяться, то есть сыграть в Твистер! Лозунг настольной игры Твистер — «Играй всем телом!» Игровое поле — коврик с пятнами четырех цветов. Игровые фишки — руки и ноги игроков. Правила игры очень просты: крутите рулетку и занимайте участки того цвета и той частью тела, на которые покажет стрелка.



Тетушка Трудель (Tante Trudels Trodel)

Возраст: от 7 до 99 лет Время: 15-20 мин Игроков: 2-4.

Тетушка Трудель (Tante Trudels Trodel) приглашает в свою лавочку любителей всякой всячины. Чего тут только нет: кольцо, шезлонг, корона и ещё 22 штуквины ждут своих покупателей. Двигаясь вдоль прилавков, посетители лавочки наполняют свои корзины для покупок, а затем при помощи больших весов сравнивают вес приобретений.



Ундервуд (Underwood)

Возраст: от 12 лет Время: 30-50 мин Игроков: 2-10.

Суть игры — составление слов из букв, написанных на карточках. Сразу вспоминается игра «Скрабл», только у Ундервуда более динамичный игровой процесс. Каждая буква также приносит баллы в прямой зависимости от сложности её употребления в словах.

Фото вечеринка (Photo Party)

Возраст: от 8 лет Время: 20-20 мин Игроков: 6-15.

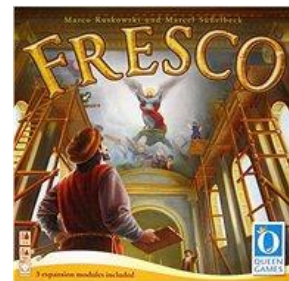
Что нужно для по-настоящему весёлой и оригинальной вечеринки? Компания друзей, игра Фото вечеринка (Photo Party) и фотоаппарат (желательно с возможностью задержки съёмки)! Вашей большой компании (от 6 до 15 человек) останется выбрать фотографа и фотографироваться до упаду! Кто станет Фото Звездой?



Фреска (Fresco)

Возраст: от 10 до 99 лет Время: 45-60 мин Игроков: 2-4.

Интереснейшая семейная игра Фреска (Fresco) перенесёт вас в великолепие Эпохи Возрождения. Игроки попробуют себя в роли художников и по заказу епископа должны будут восстановить большую фреску на потолке собора.



Халли Галли (Halli Galli)

Возраст: 6 до 99 лет Время: 15 мин Игроков: 2-6.

Что нужно, чтобы приготовить самый лучший фруктовый салат? Конечно же, настольная игра Халли Галли (Halli Galli)! Итак, у вас есть колода из 56 карт: на каждой карте изображен один вид фруктов (бананы, клубника, лаймы или сливы) в количестве от 1 до 5. Карты раздаются поровну между участниками, в центре стола ставится звонок.



Хекмек барбекю (Heckmeck Barbecue)

Возраст: от 8 до 99 лет Время: 20-30 мин Игроков: 2-5.

Мог ли кто-нибудь предположить, что когда-нибудь появится ТВ-шоу «Как заморить червячка»? А теперь оно есть и премьеру решено отметить на бесшабашной барбекю-пати. Здесь вы сможете насладиться праздничным грилем: жареными червячками и улитками. Бросайте кубики, но не слишком увлекайтесь,ставляйте на игровое поле свои фишки и собирайте червячков



Хекмек или как заморить червячка (Heckmeck am Bratwurmeck)

Возраст: от 8 до 99 лет Время: 20-30 мин Игроков: 2-7.

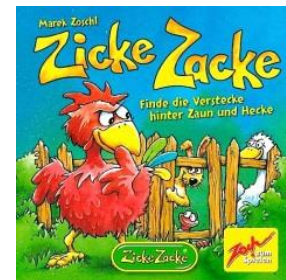
Увлекательная игра с кубиками про сбор червячков. После очередного броска кубиков нужно отложить кубики с одинаковыми значениями (если таких ещё нет в вашей коллекции)

или перестать испытывать удачу и на все накопленные баллы купить пару-тройку червячков. В отличие от Хоплады Хоплада!

Цыплячи бега (Zicke Zacke Huhnerkacke)

Возраст: от 4 до 99 лет Время: 15-20 мин Игроков: 2-4.

Игра-гонка для детей от 4 лет и взрослых. Представьте себя цыпленком, участвующим в забеге по курятнику, мало того, что Вам нужно бежать быстрее всех, похищая на ходу хвосты соперников, но чтобы сделать это вам нужно хорошо помнить местоположение всех предметов в курятнике.



Цыплячи бега: Прятки (Zicke Zacke card game)

Возраст: от 4 лет Время: 15-20 мин Игроков: 2-5.

Это игра на тренировку внимания и скорости реакции у малышей (от 4х лет) на тему птичьего двора. Чтобы победить, нужно собрать самую большую коллекцию питомцев. А для этого надо первым обнаружить спрятавшееся животное и шлепнуть по карте хлопка того же цвета, что и компостная куча (или амбар) возле которой находится искомое животное.

Час Пик или Парковка (Rush Hour)

Возраст: от 8 до 99 лет Время: 5-15 мин Игроков: 1.

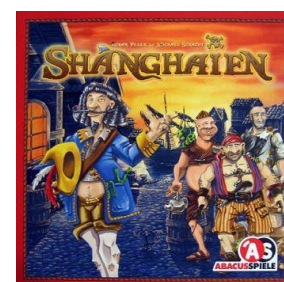
Представьте, час пик, на дорогах пробки, машины на перекрёстке сбились в плотную кучу и кажется, что выехать из этого столпотворения невозможно. Но тут приходите вы, дирижируете машинками, и (ура!) ваша красная машинка благополучно выбирается на свободу! Игра-головоломка «Час Пик» содержит 40 карточек заданий 4 уровней сложности. Хит по мнению родителей (и детей)!



Шанхай (Shanghaien)

Возраст: от 8 до 99 лет Время: 15-20 мин Игроков: 2.

Частенько моряки, заглянувшие ненадолго в одну из таверн на причале Шанхая, на утро просыпались с больной головой на борту судна уже в открытом море. Этот метод набора команды получил название «Шанхай». Два закалённых морских волка, два капитана соревнуются в том, кто наберёт себе как можно большую и лучшую команду матросов.



Шоколадный набор (Chocolate Fix)

Возраст: от 8 до 99 лет Время: 5-15 мин Игроков: 1.

Игра-головоломка «Шоколадный набор» состоит из поля, разноцветных конфет и блокнота с 40 заданиями 4 уровней сложности. Игра, в основном, тренирует навыки дедукции и пространственного мышления. Чтобы найти решение для каждого из заданий, вам придется, опираясь на имеющиеся подсказки, отбрасывать неверные варианты расположения конфет в коробке.



Эво (Evo)

Возраст: от 14 лет Время: 60-90 мин Игроков: 2-5.

Новое издание знаменитой игры Эво (Evo), в которой вам предстоит играть кочевым народом, живущим в симбиозе с динозаврами. Задача — заботиться о выживании своего вида в условиях постоянно меняющегося климата и соперничества за пригодные для жизни территории с другими видами.



Эволюция. Время летать (дополнение)

Возраст: от 12 лет Время: 30-60 мин Игроков: 2-6.

Эволюция никогда не стоит на месте. В базовом наборе игры Вы создавали ядовитых хищников, прятали их в нору, выстраивали сложные цепочки взаимодействий. Ваши животные накапливали жировой запас, впадали в спячку и отбрасывали хвост. Дополнение открывает новый простор для экспериментов.



Экспромт (Speech)

Возраст: от 8 до 99 лет Время: 15 мин Игроков: 3-12.

Экспромт — игра на импровизацию. Дайте волю своему воображению, используя только карточки с картинками. Вы можете выбрать любой из нескольких вариантов игры: придумывать историю, вести дебаты, отвечать на вопросы. Игра будет интересна всем возрастам: у взрослых поможет разбудить фантазию, детям – развить навыки устной речи.



Эрудит (Erudit)

Возраст: от 7 до 99 лет Время: 30-60 мин Игроков: 2-4.

За свою историю, а это уже более 80 лет, игра "Эрудит" приобрела уйму поклонников и почитателей. И сейчас она остается одной из самых любимых познавательных семейных игр! Игра "Эрудит" идет в ногу со временем и всегда остается актуальной и увлекательной для всех поколений! В основу игры заложена простая идея кроссворда.



По материалам сайта
<http://antresolclub.ru/games/2>

3.4. Цивилизация Сиды Мейера (Sid Meier's Civilization)

Любая более-менее популярная компьютерная игра обречена сегодня на появление собственной настольной версии. «Что делать — это законы маркетинга, благодаря которым ежегодно выходит масса продуктов «для фанатов», — остальные вряд ли заинтересуются наскоро слепленной поделкой. Однако случается и так, что под «раскрученным» брендом выходят интересные релизы.



В компьютерной Civilization игрок брал на себя управление народом и вёл его к светлому будущему — назло обстоятельствам и нациям-конкурентам. Та же задача (что логично) ставится и в настольных вариантах легендарной игры. Версия 2011 года от Fantasy Flight Games — это новый взгляд на привычный процесс развития городов, исследования земель и налаживания взаимоотношений с соседними цивилизациями.

На первый взгляд игра выглядит сложной, тем более что за FFG давно закрепились репутация производителя игр с кучей компонентов и толстыми томами правил. Относительно маленькая коробочка вмещает массу деталей (для которых стоит заранее приготовить пакетики, так как нормального вкладыша-органайзера не предусмотрено). Правил и их нюансов тоже хватает — но всё же явно не в тех объёмах, которыми могут похвастаться другие игры, рассчитанные на 6-8 часов игрового времени. Правда, за час сыграть партию в «Цивилизацию» всё-таки невозможно, особенно если вы играете впервые.

«Цивилизация» — очень гибкая игра, которая предоставляет выбор и заставляет думать. Каждое решение стоит хорошенько взвесить. Куда отправить скаутов и армию, где возводить новый город, менять ли форму правления, строить ли дорогое, но приносящее полезные бонусы чудо света... Отдельно стоит упомянуть свободное технологическое развитие: игрок может сфокусироваться на нужных исследованиях и выстроить собственную пирамиду, в которой продвинутые разработки опираются на базовые открытия.

В игре представлено шесть наций. У каждой есть свои особенности, которые увеличивают шансы на ту или иную победу: культурное доминирование, военное превосходство, технологический прорыв или экономическое чудо. А уж к какому из них стремиться — персональный выбор каждого.

Итог. Отличная игра для тех, кто ценит свободу действий в настолке, любит поразмышлять над тактикой и не хочет проводить за игрой весь день.

Тип игры: стратегия
Автор: Кевин Уилсон
Издатель: Fantasyn Flight Games
Издатель в России: «Мир хобби»
Сайт издателя: hobbygames.ru
Количество игроков: 2-4
Длительность партии: 1,5-3 часа
Язык игры: русский.

*Сидорова, О. Цивилизация Сиды Мейера /
О. Сидорова // Мир фантастики. - 2012. - №2. - С.93.*

3.5. Коронация

Рынок настольных игр в силу своего молодого возраста сегодня опирается на другие, более знакомые рядовому потребителю сферы, например, кино или литературу. Ведь одно дело — издать игру по известному миру, и совсем иное — ту же самую настолку в декорациях романа за авторством популярного беллетриста Бориса Акунина.



Сотрудничество с известным автором — несомненная удача, которая сулит «Коронации» внимание самой широкой аудитории. Удалось на славу и внешнее воплощение игры, а правила, стилизованные под старинный газетный листок, радуют не только красотой, но и лаконичностью. Остаётся разобраться с содержанием.

Один из участников «Коронации» становится доктором Линдом, акуниным аналогом профессора Мориарти. Прочие принимают роли Эраста Фандорина и его сыскной команды. Их цель — за отведённое время выследить и пленить Линда, вознамерившегося сорвать восшествие на престол Николая II.

Каждый ход Линд тайно перемещается по Москве, оставляя за собой многочисленные ловушки для преследователей. Угодившего в западню сыщика ждут неприятные последствия, но зато всем станет известно, как давно преступник покинул окрестности. Грамотно сжимая кольцо, можно в конце концов изловить негодяя, если только он не удерёт из-под носа ищек.

Идея групповой охоты за одиночкой не нова. Самая известная настолка подобного рода — быстрый и простой «Скотланд-Ярд». Самая проработанная и долгая — высоко оценённая нами «Ярость Дракулы». «Коронация» — это попытка взять первую из этих знаменитых игр и приблизить ко второй. На выходе должна была получиться настолка, в которой легко разобраться новичку, но есть чем заинтересоваться и искушённым игрокам.

В общем, эксперимент достиг цели, хотя и не без огороков. Сыщиков и предметы можно было бы придумать поразнообразнее. Колода карт локаций — прекрасная подборка открыток дореволюционной Москвы, а вот на поле места действия обозначены абстрактными цифрами. Роль Линда может оказаться тяжёлой для новичка — этому игроку приходится документировать всё своё передвижение и все расставленные ловушки, при этом не выдавая себя взглядами на поле.

Впрочем, в новой редакции игры добавлена персональная мини-карта Линда, которая делает его задачу немного проще. Недочёты сбавляют темп игры и накал страстей, но даже с ними «Коронация» остаётся хорошей дверью для введения новых людей в мир настолок.

Итог. Стильно оформленное переложение настольной классики с рядом любопытных, но небезупречно реализованных инноваций.

Тип игры: совместная погоня

Авторы: Павел Овчинников, Сергей Голубкин, Владимир Сергеев

Издатель в России: «Мир Хобби»

Сайты издателя: Hobbygames.ru ,nastolkin.ru

Количество игроков: 2-6

Длительность партии: 30-60 мин.

Язык игры: русский.

*Трубицин, Д. Коронация / Д. Трубицин
//Мир фантастики. – 2011. - № 9. – С.93.*

3.6. ЭВОЛЮЦИЯ(EVOLUTION)

Не только живые играют с жизнью, но и жизнь играет с живыми. Старина Дарвин давно расписал правила самой большой игры, имя которой — эволюция. Что ни создание — то ход в партии, начавшейся с одной клетки, чтобы впоследствии шагнуть даже в безвоздушное космическое пространство.



Происхождение видов, если наблюдать за ним в ускоренном темпе, — захватывающий процесс. Драма жизни, полная конфликтов, хитрых решений и неожиданных поворотов. Однако же до сих пор принцип «выживает самый приспособленный» не обретал столь явного воплощения в настольной игре.

Всё, что есть у демиургов в начале «Эволюции», — шесть карт на руках. Любую карту можно сыграть рубашкой вверх как новое животное, а можно — как свойство для уже введённого в игру создания. Каждый ход запас карт игроков возрастает по числу подконтрольных животных. Когда общая колода исчерпана, побеждает владелец наибольшего числа высоко забравшихся по ветвям эволюции существ.

Среди прочих выделяется такое свойство, как хищничество. Изначально животные вынуждены полагаться на милость природы, которая каждый ход дарует урожай — порой щедрый, сулящий процветание всем игрокам, а порой скупой, грозящий смертями от голода. Хищник же заботится о себе сам. Он кормится, нападая на других существ, в том числе тех, что принадлежат чужим игрокам.

Однако и хищникам живётся нелегко. Свойства, вроде «быстрое», «ядовитое», «норное», спасают травоядных от посягательств острозубых охотников. А насытиться травой мясоеду проблематично. Так что творить свою фауну следует с прозорливостью и вниманием к текущей среде обитания.

В базовой игре свойств — пара десятков, в то время как природа подсказывает ещё сотни и сотни. Первое расширение, «Время летать», лишь укрепляет ощущение бескрайнего потенциала. Помимо новых свойств, оно радует новыми жетонами пищи, благодаря которым

уже шесть игроков могут внести свою лепту в дело развития видов. Оптимальное число для быстрой игры, где ходы стремительно сменяют друг друга, втискивая эпохи в минуты.

И лишь один существенный недостаток мешает водрузить «Эволюцию» на постамент всемирной славы — посредственное оформление. Символические иллюстрации довольно милы, но эта оригинальная и удачная отечественная разработка достойна куда лучшего

Итог. Игра международного уровня, у которой недостаёт только достойного оформления.

Тип игры: накопление живой силы

Авторы: Сергей Мачин, Дмитрий Кнорре

Издатель: «Правильные игры»

Сайт издателя: rightgames.ru

Количество игроков: 2-4

Длительность партии: 30-40 минут

Язык игры: русский.

*Трубицин, Д. Эволюция / Д. Трубицин
// Мир фантастики. - 2011. - № 10. – С.93.*

3.7. Фзззт!2.0, или Короткое замыкание

Настоящий механик должен уметь не только закручивать гайки, менять масло и забивать винты молотком. Но и для того чтобы достигнуть подлинного успеха на ниве прогресса, важно уметь распоряжаться ресурсами и выхватывать нужные детали из-под носа у конкурентов.



Сразу определимся — «Фзззт! 2.0» — это не продолжение настолки 2009 года, а её российское переиздание с расширением. В компактной коробке игроков ждёт колода основных и дополнительных карт — к сожалению, с не самыми выдающимися иллюстрациями. В комплект также входит миниатюрный гаечный ключ — регалия Главного Механика, по сути — ведущего игрока.

Цель игрока в «Фзззт!» — набрать побольше разных роботов и с помощью специальных схем наделать из них замысловатых механизмов, так называемых «штуковин». Увы, схем и роботов на всех не хватает — приходится караулить чертежи и запчасти прямо у конвейера и выкупать то, что нужно для сборки. При этом рядом толпятся конкуренты — такие же механики, которые могут в любой момент перебить ставку и утащить редкого робота или схему к себе на склад.

Собственно, этап аукционов — основной в «Фзззт!». От того, какие схемы и роботы игрок сможет выкупить, и зависит исход игры. Так что прежде чем расталкивать соперников у конвейера, неплохо бы взглянуть на свои ресурсы и прикинуть, как их лучше потратить. В каждом раунде «с молотка» уходит восемь карт, причём рассмотреть все сразу не получится — часть лежит на конвейере «рубашкой» вверх. Что скрывается под ней — полезные схемы, нужные роботы или бестолковые устройства, которые вдобавок отнимают победные очки? Стоит ли ждать подходящей карты или попытаться выкупить уже открытые? Всё зависит от планов и амбиций механика, а также его склонности к риску и везению.

После аукционов игроки могут начать сборку «штуковин». Используя ресурсы, отмеченные на картах, можно выкладывать схемы на стол и подбирать нужные комплекты

роботов. Чередую этапы аукционов и создания «штуковин», игра длится до тех пор, пока истощившийся конвейер не перестаёт работать. Вот тогда-то и становится ясно, кто из участников — лучший механик, успевший набрать больше всего схем и роботов.

Для тех, кто хочет разнообразить игровой процесс, в «Фззз! 2.0» есть дополнительные карты периферических устройств. Используя их, можно менять правила прямо на ходу и делать торговлю за нужные карты более интересной.

Тип игры: аукцион
Автор: Тони Бойделл
Издатель: Surprised Stare Games Ltd
Издатель в России: «Стиль жизни»
Сайт издателя: lifestyleitd.ru
Количество игроков: 2-6
Длительность партии: 30 мин.
Язык игры: русский.

*Сидорова, О. Фззз! 2.0 или Короткое замыкание /
О. Сидорова // Мир фантастики. – 2011. - № 11. – С. 93.*

3.8. Свинтус 2.0

Есть категория простых игр «для компании», которые не отличаются ни глубиной ни атмосферой «Хардкорные» игроки при виде их снисходительно фыркают, а далёкие от настолок люди — радостно потирают руки, ведь такие развлечения прекрасно скрашивают томный вечер или дорогу.



Вышедший несколько лет назад «Свинтус» был одной из множества коммерческих вариаций популярной карточной игры, известной под названиями «японский дурак», «мау-мау», а на западе — Crazy Eights. Элементарные правила и динамичный игровой процесс, обычно сопровождаемый массой веселья и хохота, импонировали практически всем.

В продолжение — «Свинтус 2.0» — вошли как классические, так и новые карты. Теперь противникам можно устраивать ещё больше разнообразных гадостей — три новые категории карт дают для этого массу возможностей. С помощью «змеиных» карт этикета можно ловить оппонентов на определённом действии (положил руку на стол, ответил на вопрос и так далее). «Попугайские» карты куража вынуждают игрока проявлять актёрские и певческие способности (например, раскланиваться и отвечать противникам комплименты). Наконец, «собачьи» карты вызова заставляют двух или нескольких участников выполнить определённое задание, описанное на картинке. Любая ошибка или проигрыш грозят появлением «лишнего груза» в руке.

При всех своих «наворотах» продолжение сохраняет дурашливый настрой первой игры. Новые карты радуют своим разнообразием - нашлось место даже для «мини-игр», за проигрыш в которых полагаются штрафные карты. Появление свежих персонажей вносит в облик колоды разнообразие: помимо привычных хрюшек на иллюстрациях поселились другие, весьма колоритные животные. Чтобы игроки не запутались в новых картах, разработчики предлагают самостоятельно собирать колоду для каждой конкретной компании. Настолка подаётся как «игровой конструктор», в правилах предложены варианты наборов карт с уклоном в тот или иной стиль игры. Начинающие игроки могут вынуть из колоды все новые карты и учиться подкладывать свинью ближнему своему со стандартным набором. Те же, кому старый «Свинтус» успел поднадоесть, будут рады возможности не только разнообразить игровой процесс, но и сделать его куда активней.

Тип игры: сброс карт
Автор: Тимофей Бокарев
Издатель: «Игрология», «Мир Фэнтези»
Сайты издателя: igrology.ru, hobbyworld.ru
Количество игроков: 2-8
Длительность партии: 10-30 мин.
Язык игры: русский.

*Сидорова, О. Свинтус 2.0 / О. Сидорова
// Мир фантастики. – 2011. - № 11. – С.93.*

Список дополнительной литературы

1. Абраменкова, В. Во что играют наши дети?: игрушки и антиигрушка / В. Абраменкова. - М., 2006. - 640 с.
2. Глуховский, Д. Настольные монстры: [зарождение и сравнительный анализ настольных игр] / Д. Глуховский // Смена. - 2009. - № 4. - С. 14-15.
3. Игра "Монополия": [история создания популярной настольной игры "Монополия"] // Вокруг света. - 2013. - № 3. - С. 14.
4. Кисина, Н. С утра до вечера: [о настольной игре под названием "С утра до вечера", важности семейных традиций для детей] / Н. Кисина // Семья и школа. - 2008. - № 9. - С. 25.
5. Компьютер против го // ГЕО / GEO. - 2009. - № 11. - С. 35.
6. [Новинки, советы, события]: [о новогодних и рождественских утренниках в Москве, об интеллектуальных настольных играх, рейтинг наиболее популярных рождественских киноисторий] // Домашний Очаг. - 2008. - № 1. - С. 81-83.
7. Орлова, Е. Игромания: викторина: [вопросы викторины на тему игр.] / Е. Орлова // Чем развлечь гостей. - 2010. - № 8. - С. 6.
8. Прокофьева, Е. [Настольные игры и игрушки]: [описание настольных игр для малышей, представлены их цели и задачи; показаны мягкие игрушки и игрушки для проведения ролевых игр детей дошкольного возраста] / Е. Прокофьева, Н. Филатова // Крестьянка. - 2009. - № 12. - С. 79.
9. Сидоров, К. Скрабл, маджонг и психотренинг: [описываются наиболее популярные настольные игры для детей и взрослых, дана их психологическая характеристика, перечисляются имена известных людей - фанатов игр] / К. Сидоров, М. Балашова // Здоровье. - 2008. - № 8. - С. 26-29.
10. Эрлихман, В. "Что наша жизнь? Игра!": [история настольных игр: от древности до наших дней] / В. Эрлихман // Gala Биография. - 2012. - № 12. - С. 110-120.

Игры из фонда Юношеской библиотеки РК

Активити (Activity)

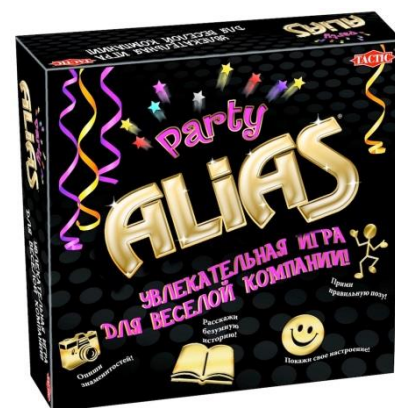
Возраст: от 12 лет Время: 60-90 мин Игроков: 3-16.

В игре «Activity» команды соревнуются в отгадывании слов. Слово или словосочетание нужно объяснить одним из трёх способов: можно объяснить другими словами, можно показать пантомимой, можно нарисовать. Игра идёт на время: чем больше слов сможет успешно показать-объяснить-нарисовать игрок, и чем больше слов будет угадано командой, тем больше очков будет получено. В игре 440 карточек (более 2 500 слов и словосочетаний) разной степени сложности. Игра очень весёлая, рассчитана на большое количество игроков.

**Алиас для вечеринок (Party Alias)**

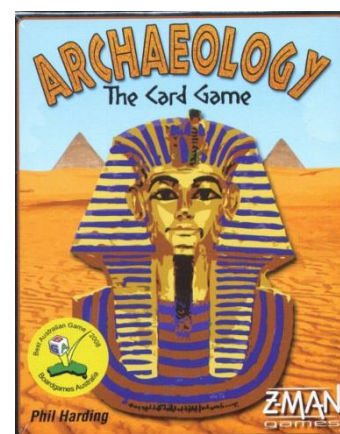
Возраст: от 12 лет Время: 45-60 мин Игроков: 4-40.

В игре «Alias» или «Скажи иначе» нужно объяснить другими словами разгадываемое слово. Игра ведётся командами на время: чем больше слов сможет отгадать команда, тем больше очков она получит. Во время объяснения слова игрок может использовать синонимы и антонимы, главное не использовать однокоренные слова. Алиас для вечеринок (Party Alias) – это новая версия любимейшей всем настольной игры. Цель игры осталась прежней, но теперь игрокам потребуются умение не только объяснять слова, но и сочинять истории, изображать эмоции, а также пародировать известных людей.

**Археология (Archaeology)**

Возраст: от 8 лет Время: 15-20 мин Игроков: 2-4.

В карточной настольной игре Археология участники возглавляют исследовательские экспедиции и отправятся на раскопки загадочных артефактов древнего Египта, чтобы потом выгодно продать их в музей. Чем больше одинаковых предметов вы найдете, тем выше их общая ценность. К тому же торговцы на местном рынке тоже всегда готовы предложить вам кое-что интересное. Но стоит быть внимательным, так как внезапно налетевшая песчаная буря или крадущийся в ночи грабитель могут неожиданно лишить вас части находок. Благодаря стильному художественному оформлению, заманчивой тематике, простым правилам и интересному игровому процессу эта игра не оставит никого равнодушным.

**Бонанза (Bohnanza)**

Возраст: от 8 лет Время: 45-60 мин Игроков: 2-7.

Вместе с Бонанзой вы можете заняться неожиданно увлекательной отраслью сельского хозяйства – разведением бобовых культур! Бонанза – отличная семейная игра: добрая, лёгкая и интересная. Игра, основанная на



общении между игроками. Важно выбирать перспективные сорта высаживаемых бобов, вовремя убирать урожай, поскорее накопить на 3-е поле, помнить, какие карты ушли в сброс, но главное всё-таки – обмен картами. Чем активнее игрок меняется картами, чем больше дарит и больше принимает в дар, тем больше шансов у него стать победителем.

Дикие Джунгли (Jungle Speed)

Возраст: от 7 лет Время: 15-30 мин Игроков: 2-15.

Настольная игра Дикие Джунгли гарантирует вам всплеск адреналина и бурю эмоций! Основные правила просты: игроки по очереди открывают карты с очень похожими фигурами и при определённых условиях должны первыми схватить тотем, стоящий в центре стола. Это весёлая и несложная игра, в которой вам потребуются внимательность и быстрая реакция.



Диксит (Dixit)

Возраст: от 8 лет Время: 30-40 мин Игроков: 3-6.

Диксит – неожиданная, вдохновляющая и очень эмоциональная игра, которой можно насладиться и в компании друзей, и за семейным столом. Каждый раунд один из игроков становится рассказчиком и придумывает к одной из своих карт ассоциацию. Он произносит фразу, дающую другим игрокам некоторый намёк. Остальные участники выбирают одну из своих карт, подходящую под сказанное. Карты всех игроков перемешиваются и раскладываются в произвольном порядке на столе иллюстрациями вверх. Теперь игрокам предстоит догадаться, какая из выложенных карт была загадана рассказчиком, и проголосовать за неё, но рассказчик получает очки только в том случае, если его карту угадали только некоторые игроки (но не все). Поэтому каждый раз ведущему игроку приходится балансировать между слишком очевидной ассоциацией и излишне туманными намёками.



Запретный остров (Forbidden Island)

Возраст: от 8 лет Время: 30-40 мин Игроков: 2-4.

Запретный Остров – это семейная кооперативная игра. Она вовлекает игроков в процесс с самого начала и удерживает их внимание до последней минуты. С каждым ходом Запретный Остров под ногами искателей приключений погружается в пучину моря, и чтобы добыть артефакты и в целости и невредимости покинуть Остров, им надо продумывать каждый свой шаг и наилучшим образом использовать уникальные особенности персонажей.



Игросказ

Возраст: от 6 лет Время: 30 мин Игроков: 2-12.

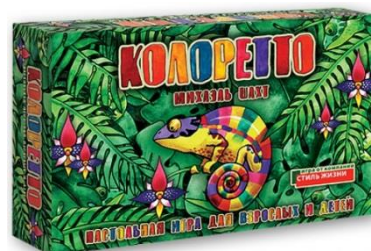
Игросказ — это набор карт, содержащий персонажей, объекты, места действия, события и различные состояния героев. Задача игроков — вместе составить сказку или историю, используя собственные карты сюжета, и привести её к собственному финалу. Здесь нет никаких ограничений для фантазии, возрасту или подготовке игроков. Игросказ прекрасно развивает фантазию, навыки общения и просто очень хорошо развлекает. Кроме того, игра разработана отечественными издателями, что наложило свой приятный и очень атмосферный отпечаток на стиль и исполнение.



Колоретто (Coloretto)

Возраст: от 8 лет Время: 25-35 мин Игроков: 2-5

В игре есть карты с хамелеонами 7 цветов, задача каждого игрока собрать как можно больше карт с хамелеонами любых 3-х цветов, и постараться не набрать карты других цветов. У игрока есть варианты действий: взять в свой ход карту из колоды и поместить её в один из рядов или забрать один из уже существующих рядов карт себе. Три цвета хамелеончиков принесут в конце игры призовые очки, а вот остальные цвета, если они у вас оказались, обернутся штрафными очками.



Крагморта (Kragmortha)

Возраст: от 8 лет Время: 30-45 мин Игроков: 2-8

Суть настольной игры Крагморта заключается в следующем: слуги великого мага шастают по игровому полю – библиотеке, в надежде добраться до стола Ригора Мортиса и стащить оттуда какую-нибудь книгу. А книги на столе попадают всякие. Могут попасться полезные, а могут и не очень, которые лучше бы обойти стороной, но уже поздно!



Уно (Uno)

Возраст: от 7 лет Время: 10-45 мин Игроков: 2-10.

УНО – это всемирно известная карточная настольная игра. Она проста в освоении, динамична и идёт «на ура» в любой компании. В игре UNO ваша основная задача – первым избавиться от карт и по возможности помешать другим игрокам. В процессе игры вы выкладываете в сброс карты с тем же цветом или с той же картинкой, что и верхняя лежащая там карта. При этом вы можете использовать различные активные карты УНО, чтобы заставить других игроков пропустить ход или взять лишние карты, а также чтобы изменить текущий цвет или направление хода. Основное правило, давшее название игре, требует предупредить игроков о том, что у вас остаётся одна карта, сказав «УНО!»



Электронные игры:

- DanceDanceRevolution Hottest Party 4
- Just Dance 3
- Link's Crossbow Training
- Mario Kart Wii
- Wii Fit Plus
- Wii Sports
- Wii Sports Resort
- История игрушек: Большой побег.